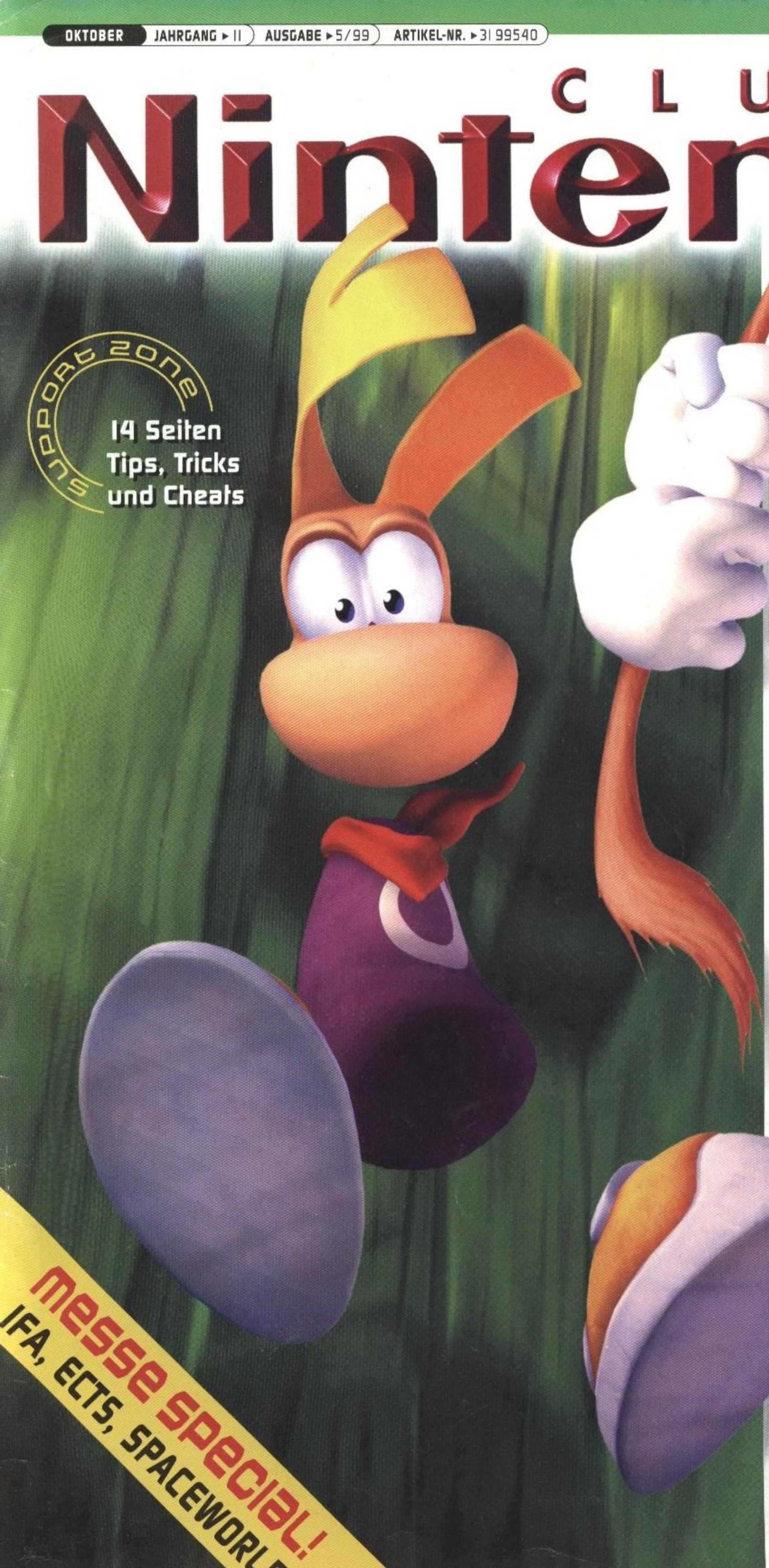
OKTOBER | JAHRGANG ▸ 11 | AUSGABE ▸ 5/99 | ARTIKEL-NR. ▸ 3| 99540

KOSTENLOS FÜR ALLE NINTENDO FANS

CLUB Nintendo®



SUPPORT ZONE

14 Seiten Tips, Tricks und Cheats

messe special!
IFA, ECTS, SPACEWORLD

Game of the Month

RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE™

Intergalaktisches Space-Chaos!

JET FORCE GEMINI

Neuer Cyber-Action-Hammer von Rare!

MARIO GOLF

Party-Spaß für N64 und Game Boy Color!

Pokémon
Schnapp' sie Dir alle!™

SIE SIND DA!

SHADOW MAN

Walkthrough

DOPPEL POSTER

Shadow Man und Rayman 2

STAR WARS EPISODE I RACER

FÜHLE DIE MACHT!

FEELING WIE IM KINO IN DEM DRAMATISCHEN RENNEN UM DAS SCHICKSAL DES UNIVERSUMS. SO SCHNELL, SO RASANT, SO ECHT, DASS MAN SICH KAUM TRAUT OHNE HELM ZU SPIELEN.

DAS SPIEL: MEHR ALS 950 KM/H NUR WENIGE METER ÜBER DEM BODEN IN 64 BIT QUALITÄT.

DAS LIMITED EDITION SET:

NINTENDO 64 KONSOLE , CONTROLLER UND STAR WARS EPISODE I RACER

Game Published by

LUCAS ARTS

© Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved.
Used under authorization.

NINTENDO64

FEEL EVERYTHING

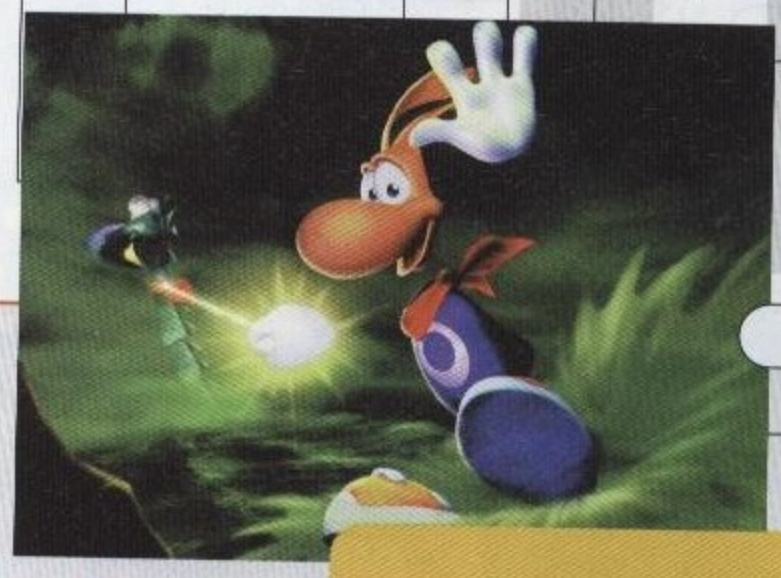
editorial

Pi... Pika... Pikachu!!!

Pika,
Pika,
Pikachu,
Pikachu.
Pikachu, Pi,
Pi,Pi, Pikachu,
Pikachu, Pika, Pika, Pika, Pika,
Pika, Pikachu, Pikachu! Pika, Pika, Pikachu,
Pikachu, Pikachu, Pika, Pika, Pikachu, Pika! Pika, Pika, Pikachu, Pikachu,
Pikachu, Pika, Pika, Pikachu, Pikachu! Pika, Pikachu, Pikachu, Pi, Pi, Pi, Pi,
Pikachu! Pikachu, Pika, Pika, Pika!, Pika, Pika, Pika! Pika, Pika, Pikachu,
Pikachu, Pikachu, Pika, Pika, Pikachu, Pikachu! Pika, Pi, Pi...
Pikachu, Pikachu! Pikachu, Pika, Pika, Pikachu! Pokémon,
Pikachu, Pika! Pika, Pika, Pikachu! Pika, Pika, Pika, Pika, Pika,
Pikachu! Pikachu, Pikachu, Pikachu, Pikachu, Pika, Pikachu,
Pikachu, Pi, Pi, Pi, Pi, Pi, Pikachu, Pikachu, Pi, Pi, Pi, Pi, Pi, Pika, Pika,
Pika, Pika, Pikachu! Pika, Pika! Pikachu, Pikachu, Pikachu, Schnapp´... Pikachu,
Pikachu, Pikachu,... Pikachu, Pikachu, Pikachu! Pikachu,Pikachu, Pikachu,
Pikachu, Pikachu, Pikachu, Pikachu, Pi, Pi, Pikachu, Pikachu... Pikachu,
Pikachu, Pikachu, Pika, Pika, Pika, Pika, Pika, Pikachu, Pikachu, Pikachu, Pikachu,
Pikachu, Pikachu, Pika, Pika, Pika, Pika, Pika, Pikachu, Pika, Pi... Pi, Pi, Pi, Pika, Pika,
Pika, Pika, Pika, Pika, Pika, Pika, Pika, Pika, Pikachu, Pikachu!Pika, Pikachu, Pikachu,
Sie... Pikachu! Pikachu, Pika, Pika, Pika!, Pika, Pika, Pika! Pika! Pika, Pikachu,
Pikachu, Pikachu!... Pikachu, Pika, Pika, Pika!, Pika, Pika, Pika, Pika, Pikachu,
Pikachu. Pikachu, Pikachu, Pikachu, Pika, Pika, Pika, Dir... Pika, Pika, Pikachu,
Pikachu! Pika, Pika, Pikachu, Pi, Pi, Pi, Pi, Pikachu, Pikachu, Pika, Pika, Pikachu, Pika! Pikachu, Pika, Pika, Pikachu,
Pikachu, Pikachu, Pika, Pika, Pi, Pikachu, Pikachu! Pika, Pikachu, Pikachu, Pi, Pikachu! Pikachu, Pika, Pika, Pika!,
Pika, Pika, Pika! Pika, Pika! Pikachu! Pika... Pikachu, Pi, Pikachu! Pika, Pikachu, Pikachu, Pi, Pika, Pika, Pikachu! Pi,
Pi, Pi, Pikachu, Pika! Pika, Pika, Pikachu! Pika, Pika! Pika, Pika, Pika, Pikachu! Pikachu, Pikachu, Pikachu, Pikachu,
Pika, Pikachu, Pikachu, Pikachu, Pikachu, Pika, Pika, Pika, Pika, Pikachu! Pika, Pika! Pikachu, Pikachu! Pikachu,
Pikachu, Alle... Pikachu, Pikachu, Pikachu, Pikachu, Pikachu, Pikachu, Pikachu! Pikachu,Pikachu, Pikachu, Pikachu,
Pikachu, Pikachu! Pi, Pi, Pi, Pi... Pika, Pika, Pika... Pikachu, Pika, Pi, Pikachu, Pikachu! Pika, Pikachu, Pikachu,
Pikachu!
Pikachu, Pika, Pika, Pika!, Pika, Pika, Pika! Pika! Pika, Pikachu, Pikachu, Pikachu!... Pikachu,
Pika, Pika, Pika!, Pika, Pika, Pika, Pika, Pikachu, Pikachu. Pikachu, Pikachu, Pikachu, Pika,
Pika, Pika, Dir... Pika, Pika, Pikachu, Pikachu! Pika, Pika, Pikachu, Pi, Pi, Pi, Pi, Pikachu,
Pikachu, Pika, Pika, Pikachu, Pika! Pikachu, Pika, Pika, Pikachu, Pikachu, Pikachu, Pika,
Pika, Pi, Pikachu, Pikachu! Pika, Pikachu, Pikachu, Pi, Pikachu! Pikachu, Pika,
Pika, Pika!, Pika, Pika, Pika! Pika, Pika! Pikachu! Pika... Pikachu, Pi, Pika, Pi,
Pi, Pi, Pikachu, Pika, Pika, Pikachu, Pi, Pi, Pi, Pi, Pikachu, Pikachu,
Pika, Pika, Pika, Pika, Pi, Pi Pi, Pikachu, Pikachu, Pikachu,
Pi,Pi,Pi, Pika, Pika, Pi, Pi Pi, Pikachu, Pikachu, Pikachu,
Pi,Pi,Pi, Pika, Pika, Pi, Pi Pi, Pikachu, Pikachu,
Pikachu,
Pi,Pi,Pi!!

PIKACHU

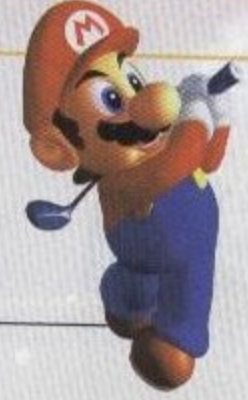
Inhalt



GAME OF THE MONTH

14 Rayman 2 – The Great Escape — NINTENDO 64

AREA 64



30 Jet Force Gemini

34 Mario Golf — NINTENDO 64

36 Rugrats

38 Re-Volt

39 Gauntlet Legends

40 WWF Attitude · Tonic Trouble
The New Tetris
Jeremy McGrath Supercross 2000

SPECIALS

10 Showtime IFA/ECTS/ Nintendo Spaceworld — NINTENDO SPACEWORLD '99
Messeberichte aus Berlin, London und Tokio

22 Comic Fun
Die N-Gang in „Gecko"

41 Doppelposter
Shadow Man · Rayman 2 – The Great Escape

50 Wunderwelten
Jenseits unserer Vorstellungskraft ...

62 Fotostory
Die Rückkehr der Jodl-Ritter

RUBRIKEN

03 Editorial

06 Pokémon Center

28 System Charts

46 Player's Lounge

49 Impressum

78 News Flash

83 Final Stage

INHALT

PORTABLE POWER

52 Pokémon

56 Mario Golf

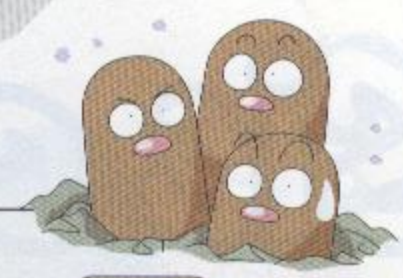
58 All Star Tennis
Mission: Impossible

59 Tazmanian Devil Rush
Worms Armageddon

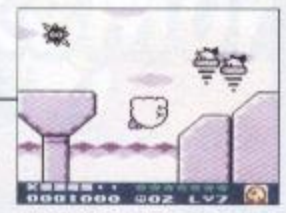
60 Street Fighter Alpha
International Track & Field

61 Kirby's Dream Land 2 (Classic)
Donkey Kong Land 3 (Classic)

GAME BOY COLOR



51
Digdri



05

SUPPORT ZONE

64 Tricks & Cheats

66 Walkthrough: Shadow Man

76 Hotline

HOTLINE

SPIELE-HOTLINE

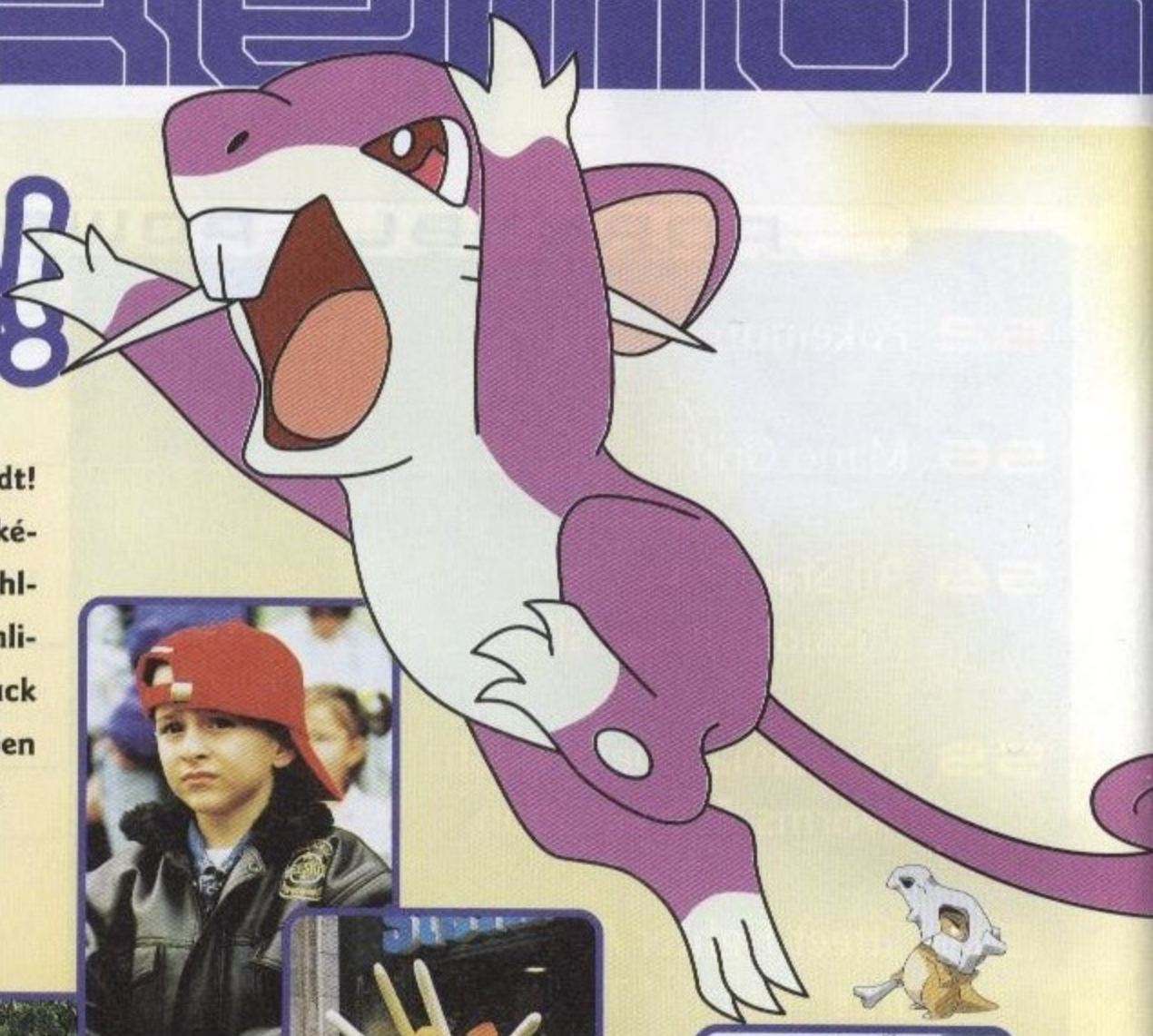
0 60 26 94 09 40
Mo. – Fr. 13:00 bis 19:00 Uhr

KONSUMENTENBERATUNG

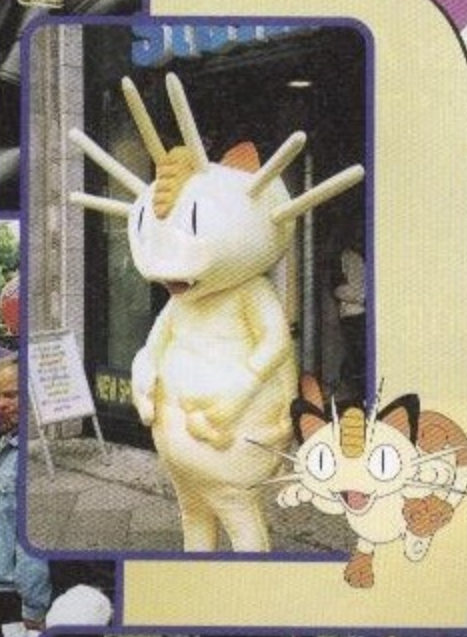
01 30 58 06
Mo. – Fr. 11:00 bis 19:00 Uhr

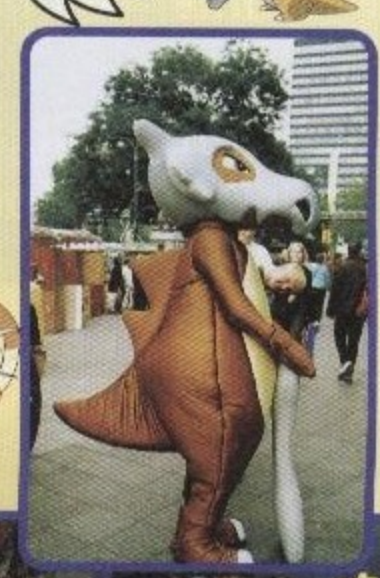
pokémon center

Sie sind da!



Fantastische Geschehnisse hielten im August ganz Berlin in Atem! Der 21. und 22.8.1999 sind als Pokémon-Weekend in die Videospielgeschichte eingegangen. Nie zuvor wurde ein Spiel so fulminant präsentiert wie an diesen beiden Tagen in der Hauptstadt! Überlebensgroße „Walking Pokémon", fantastische Events, zahlreiche Spielstationen und unzählige Infos: Einen kleinen Eindruck vom Pokémon-Weekend geben Euch die Bilder auf dieser Seite!





Gewinnt ein Pokémon Überraschungs-Pak

Geht auf die Jagd nach den **Pokémon** - auch hier im Club Nintendo-Magazin! Wir stellen Euch vor die ultimative Herausforderung angehender **Pokémon**-Trainer: Sucht alle **Pokémon**, die mit ihrem Namen und ihrer Nummer abgebildet sind, und tragt - in der Reihenfolge, in der die Pokémon im Heft auftauchen - den jeweils letzten Buchstaben eines Namens in die Kästchen ein. (Von einem der **Pokémon** müßt Ihr den ersten Buchstaben eintragen – findet selbst heraus, welches es ist!) Daraus ergibt sich ein Lösungswort, das Ihr auf eine Postkarte schreibt und an die bekannte Club Nintendo-Adresse in Eurem Land schickt. Unter den richtigen Einsendungen verlosen wir **3 x ein POKéMON ÜBERRASCHUNGS-PAK**! **Einsendeschluß ist der 30. Oktober**, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Viel Glück!

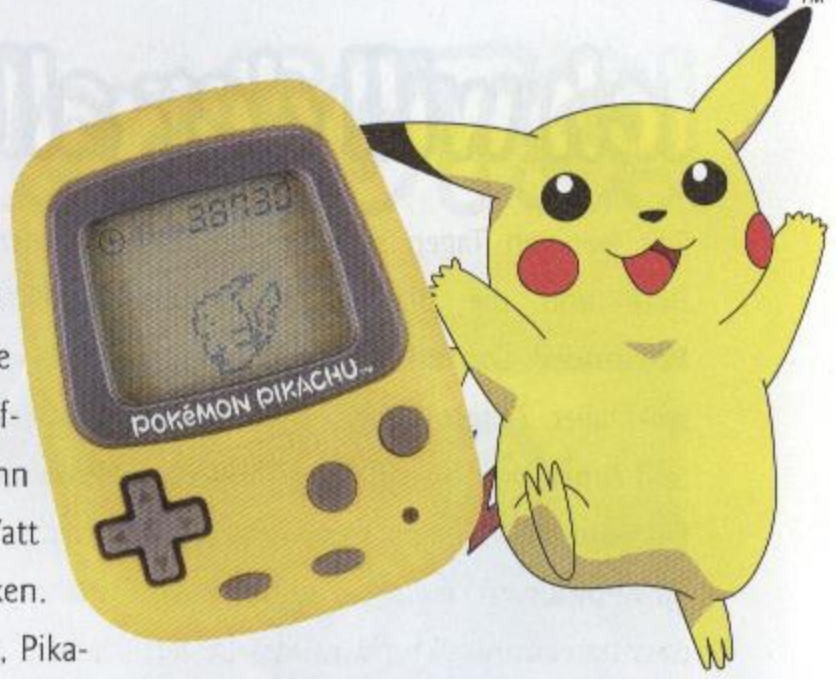
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ — ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Ein Pikachu auf allen Wegen

Mit **Pokémon** Pikachu begleitet jetzt auch Euch ein kleiner gelber Freund auf allen Wegen! So habt Ihr stets Gelegenheit, Pikachu zu beobachten – und Pikachu hat wirklich ständig etwas zu tun: Spazierengehen, radfahren, die Zähne putzen und, und, und... Und das ist nicht alles – **Pokémon** Pikachu verfügt auch über eine Digitaluhr mit integrierter Weckfunktion.

Das technische Wunderwerk läßt sich leicht am Gürtel befestigen, wo es jeden einzelnen Schritt zählt, den Ihr geht. Die Schrittzahl wird in elektrische Watt umgerechnet, die Ihr Pikachu als Geschenk überreicht. Außerdem könnt Ihr mit dem integrierten Mini-Spiel (eine Slot-Machine) das Glück herausfordern und Euren Watt-Kontostand gehörig aufbessern.

Die eigentliche Herausforderung ist aber: So wie Ash müßt auch Ihr eine enge Freundschaft zu Pikachu aufbauen! Das ist nicht leicht, denn Ihr müßt möglichst viel Watt sammeln und Pikachu schenken. Und wenn es Euch so gelingt, Pikachus Herz zu erobern, dann habt Ihr einen Freund für's Leben!



Ein Comic kommt selten allein...

Ihr wollt mehr **Pokémon** Comic-Power? Ihr kriegt mehr! Nachdem sich Ash und Pikachu in den ersten beiden Folgen zu einem echten Dreamteam zusammengerauft haben, nehmen die turbulenten Ereignisse in Folge Drei ihren weiteren Lauf. Ab Ende Oktober geht die Saga rund um Ash, Misty und Pikachu auch in Comicform weiter. Um was es in Folge Drei geht, wird natürlich noch nicht verraten! Aber Ihr dürft Euch auch schon jetzt auf spannende Abenteuer freuen, in denen Team Rocket ein gewichtiges Wort mitzureden hat!

Pokémon im Internet

Im Spiel könnt Ihr die von Euch gefangenen **Pokémon** in einem Computernetzwerk lagern. Der Pokédex gibt Euch ständig Auskunft über alle Pokémon, die Ihr besitzt oder denen Ihr begegnet seid. Das ist noch nicht genug? Dann ab ins Internet! Unter **www.pokemon.de** gelangt Ihr zur offiziellen **Pokémon**-Homepage. Hier findet Ihr ständig die neuesten Infos rund um die **Pokémon**. Außerdem erwarten Euch lustige Online-Spiele, Downloads sowie News. Ein Pokédex darf natürlich auch nicht fehlen! Dieser wird ständig erweitert, und wenn Ihr eine ruhige Hand habt, dann könnt Ihr im Spiel "Pokéball los!" sogar das eine oder andere **Pokémon** selbst fangen!

IFA-ein Tummelplatz der Pokémon!

Ganze 400 Quadratmeter standen für **Pokémon** auf der IFA, der Internationalen Funkausstellung in Berlin, zur Verfügung! Neben zahlreichen Gewinnspielen konnten die Besucher natürlich auch direkt in die fantastische Welt der **Pokémon** eintauchen und via Game Boy auf die Jagd gehen, um so viele **Pokémon** wie möglich zu schnappen! Der Andrang war riesig - jeder wollte Pikachu und Co. in Aktion erleben, und so waren die zahlreichen Displays ständig von sammelbegeisterten umlagert...

Pokémon Center

Ich will der allerbeste sein...

Seit wenigen Tagen sind sie da: Die Rote und die Blaue Edition von **Pokémon**! Das erfolgreichste Videospiel aller Zeiten erobert nach Japan und Amerika nun auch Europa! Begebt Euch auf die Suche nach den insgesamt 150 **Pokémon**, fangt sie, sammelt sie und trainiert sie – und werdet bester **Pokémon**-Trainer der Welt! Zahlreiche, spannende Kämpfe, jede Menge Geheimnisse und eine fantastische Welt voller Abenteuer erwarten Euch! Und vergeßt nicht: Wenn Ihr der beste **Pokémon**-Trainer aller Zeiten werden wollt, dann ist es unumgänglich, Eure **Pokémon** mit einem Freund zu tauschen, der im Besitz der jeweils anderen Edition ist. Schnappt sie Euch alle!

Pokémon für das 21. Jahrhundert!

Einen nicht für möglich gehaltenen Ansturm erlebten die über 300 **Pokémon**-Displays auf der Tokio Spaceworld, die einen Einblick in die neuen (zunächst in Japan erscheinenden) **Pokémon**-Editionen Gold und Silber ermöglichten. An jedem der Displays bildeten sich binnen kürzester Zeit Schlangen von bis zu 50 Fans, die geduldig eine Wartezeit von rund einer Stunde in Kauf nahmen, um wenigstens für einige Minuten das neue **Pokémon**-Abenteuer spielen zu können. Die Begeisterung kannte keine Grenzen! In unmittelbarer Nähe der **Pokémon**-Area befand sich ein riesiger **Pokémon**-Supermarkt, in dem begeisterte Fans die neuesten Merchandising-Artikel ihrer Lieblingsgeschöpfe erwerben konnten. Auch dieser Stand entpuppte sich als Publikumsmagnet! Hunderte von **Pokémon**-Fans ließen es sich nicht nehmen, die neuesten Produkte ihrer Lieblingsserie zu erwerben.

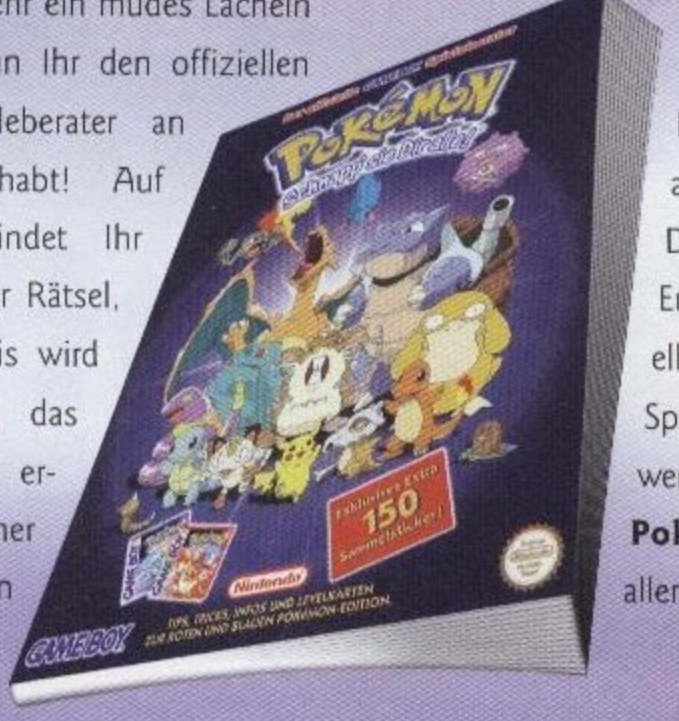
Pokémon on TV

Täglich von Montag bis Freitag, jeweils um 7:30 Uhr und 14:30 Uhr, versammelt sich die immer größer werdende Fangemeinde vor dem Fernseher, um den neuesten Abenteuern von Ash, Misty und Pikachu beizuwohnen. Die **Pokémon** haben mittlerweile auch den Äther erobert und kommen fünfmal pro Woche direkt zu Euch ins Wohnzimmer. Die witzige und spannende Zeichentrickserie auf RTL II findet an allen Schauplätzen statt, die auch im Spiel vorkommen, und Ihr lernt in jeder Folge neue **Pokémon** kennen!

RTL

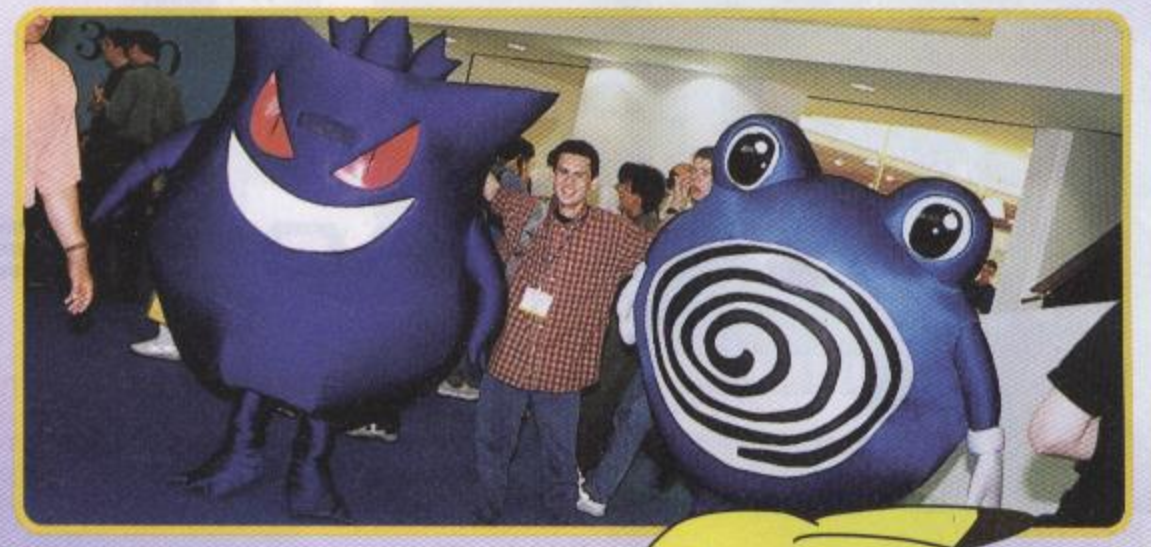
Es kann nur alle geben!

Eure **Pokémon** schneiden im Kampf schlecht ab? Team Rocket hindert Euch ständig am Weiterkommen? Ihr steht vor unpassierbaren Durchgängen und kommt in völlig dunklen Höhlen nicht voran? Das alles kann Euch in Zukunft nur mehr ein müdes Lächeln entlocken, wenn Ihr den offiziellen **Pokémon**-Spieleberater an Eurer Seite habt! Auf 124 Seiten findet Ihr die Lösung aller Rätsel, jedes Geheimnis wird offenbart und das Team Rocket erscheint Euch eher so, als würden die Bösewichte zu „Team Fehlzündung" gehören. Dank der detaillierten Levelkarten verirrt Ihr Euch nicht mehr, und dank der **Pokémon**-Enzyklopädie wißt Ihr genau, wann sich Eure Pokémon weiterentwickeln und welche Fähigkeiten sie erlernen können. Ihr wollt sie alle schnappen? Dann schnappt Euch den offiziellen **Pokémon**-Spieleberater und werdet zum besten **Pokémon**-Trainer aller Zeiten!



Pokémon-Vulkan auf der ECTS!

Auf der diesjährigen ECTS in London staunten die Besucher nicht schlecht: Der Nintendo-Stand lag im Schatten eines riesigen **Pokémon**-Vulkans, der – begleitet von einem beeindruckenden Light- und Sound-Spektakel – mehrmals am Tag ausbrach. Gefahr bestand dabei für keinen der anwesenden Besucher, denn statt glühender Lava flogen Pokébälle in die begeisterten Menschenmassen. Neben dem Spiel konnten am Stand auch die Fernsehserie und das Kartenspiel umfassend begutachtet werden. Zudem sorgten verschiedene, umherwanderte **Pokémon** auf der Messe für Aufsehen. Kein Zweifel: Die **Pokémon** sind unter uns!



Pokémon auf Rädern!

Die **Pokémon** kamen mit ihrer eigenen Roadshow, sahen und eroberten die Herzen aller im Sturm! Noch bis zum 16. Oktober sind die Helden der **Pokémon**-Welt in ganz Deutschland unterwegs. Wenn auch Ihr es Euch nicht entgehen lassen wollt, Pikachu, Gengar und Co. live zu erleben, dann solltet Ihr die unten angeführten Termine rot im Kalender eintragen. Ein Besuch der Roadshow lohnt sich, denn neben vielen Informationen über die Welt der **Pokémon** gibt es auch noch jede Menge tolle Preise zu gewinnen! Also: Ausreichend Pokébälle in den Rucksack gepackt und nichts wie hin!

Die Termine

13.09. bis 15.09., Köln
Standplatz am 15.09.:
OLIVANDENHOF, Richmodstr. 10

16.09. bis 18.09., Düsseldorf
Standplatz am 18.09.:
SCHADOWSTR. (vor Karstadt)

20.09 bis 22.09., Essen
Standplatz am 22.09.:
WILLY-BRANDT-PLATZ (vor Kaufhof)

23.09. bis 25.09., Hannover
Standplatz am 25.09.:
STEINTORPLATZ/KRÖPCKE

27.09. bis 29.09., Hamburg
Standplatz am 29.09.:
HAGENBECKS TIERPARK

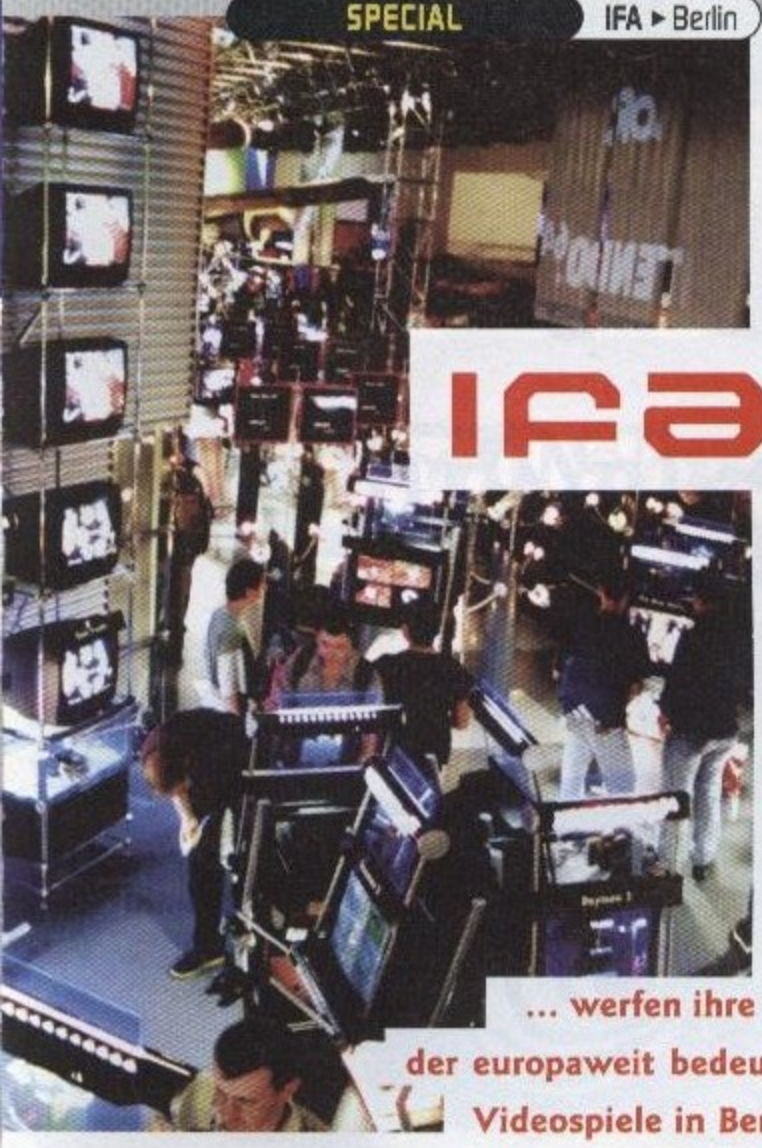
30.09. bis 02.10., Frankfurt/Main
Standplatz am 01.10.:
KONSTABLERWACHE

04.10. bis 06.10., Leipzig
Standplatz am 06.10.:
PAUNSDORFCENTER

07.10. bis 09.10., Nürnberg
Standplatz am 09.10.:
INSEL SCHÜTT/Kinderfest

11.10. bis 13.10., München
Standplatz am 13.10.:
EURO/INDUSTRIEPARK
Wertkauf-EKZ

14.10. bis 16.10., Stuttgart
Standplatz am 16.10.:
WILHELMA TIERPARK



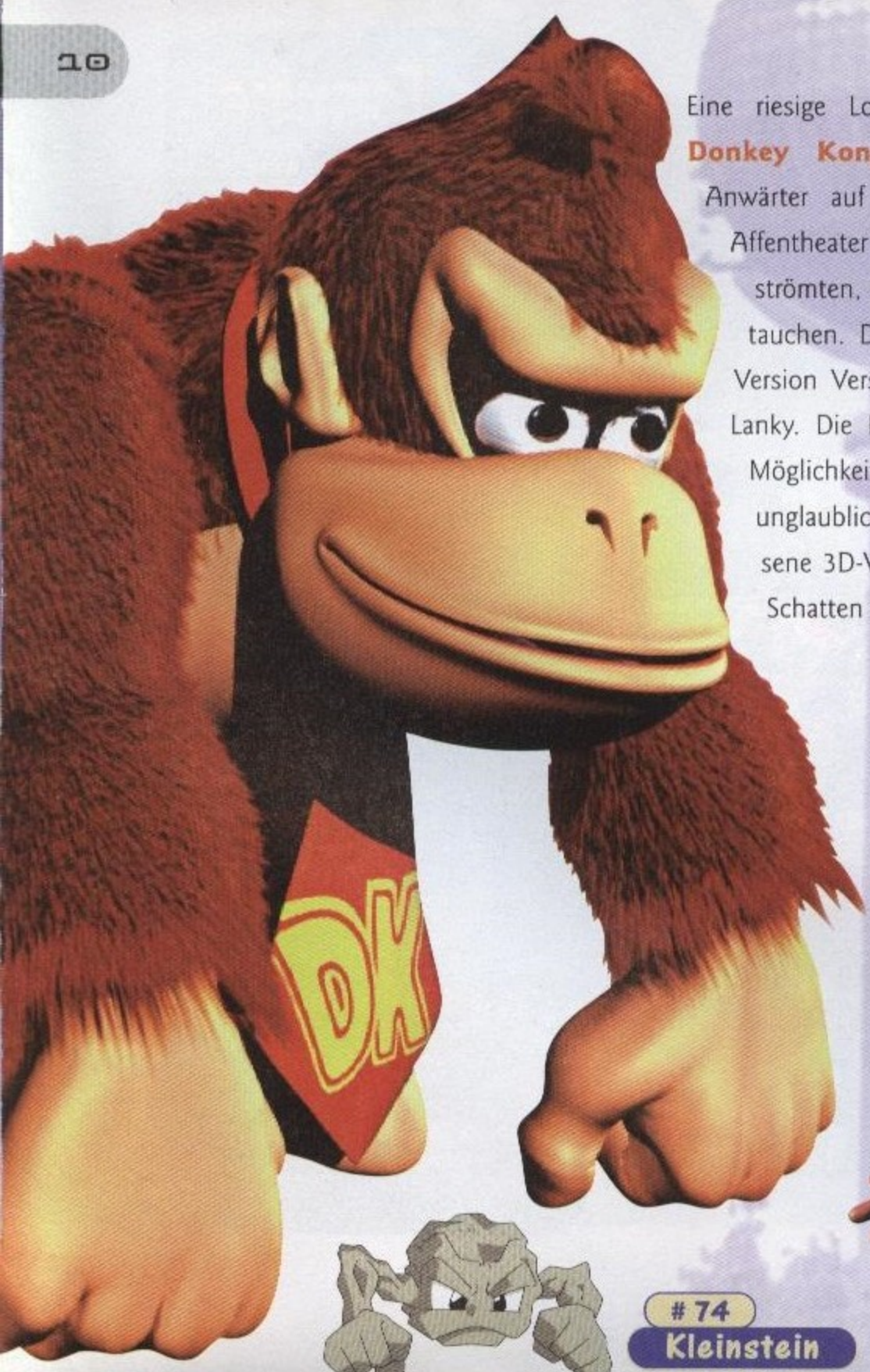
IFA BERLIN 99

GROSSE EREIGNISSE...

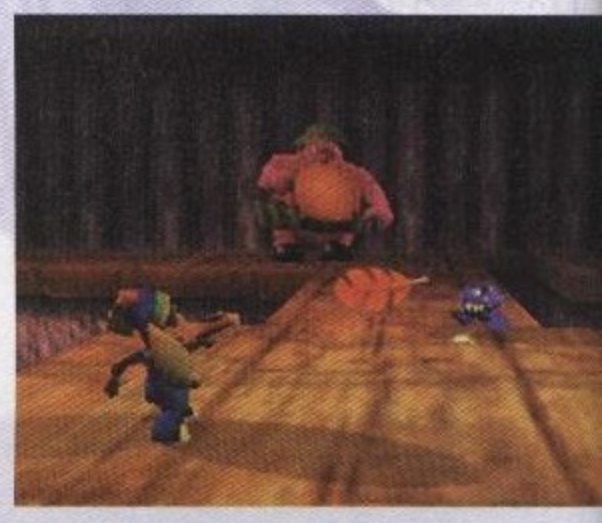
... werfen ihre Schatten voraus. So auch auf der Internationalen Funkausstellung 1999, der europaweit bedeutendsten Messe für Unterhaltungselektronik, Computer und Videospiele in Berlin. Die Spreemetropole wurde vom 28. August bis 5. September 1999 zum Anlaufpunkt für knapp eine halbe Million Besucher. Zahlreiche Fans stürmten zum futuristisch gestylten Nintendo-Messestand, um einen Blick auf kommende Hits zu werfen und vor Ort die neuesten Trends zu entdecken...

Fünf Freunde auf neuen Wegen

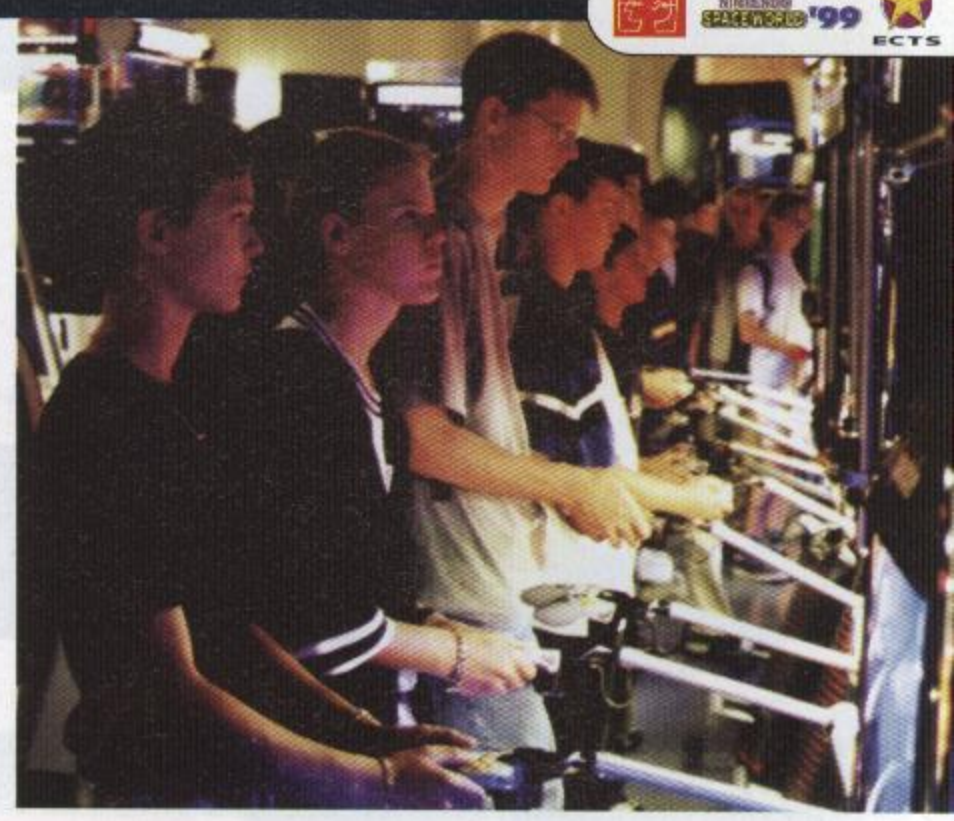
DONKEY KONG™ 64



Eine riesige Lore mit Donkey Kong als Passagier repräsentierte **Donkey Kong 64**, das von der Fachpresse als heißester Anwärter auf das „Spiel des Jahrzehnts" gesehen wird. Vom Affentheater überzeugten sich etliche Fans, die an die Displays strömten, um erstmals dreidimensional in das Geschehen einzutauchen. Donkey Kong und Diddy Kong erhalten in der 64-Bit Version Verstärkung durch drei neue Freunde: Tiny, Chunky und Lanky. Die Programmier-Profis von ***Rare*** haben die zusätzlichen Möglichkeiten des Expansion Paks voll genutzt, um neben unglaublichen Licht-, Explosions- und Spezialeffekten nie dagewesene 3D-Welten zu schaffen, die sogar **Banjo-Kazooie** in den Schatten stellen könnten.



74
Kleinstein



Ein knallbunter Trip

Die enorme künstliche Intelligenz der Gegner und etliche Mini-Rätsel stellen den Spieler bei **Jet Force Gemini** vor knifflige Aufgaben. Dank ungewöhnlicher Farbgebung und aufwendiger Grafik-Effekte übertrifft ***Rares*** Kracher sogar die Farbvielfalt anderer Nintendo64-Titel!

Multitalent Mario

Neben dem pelzigen Affen hatte ein weiterer guter Bekannter einen Auftritt auf der IFA. **Mario Golf** liefert den Beweis, daß der kleine Klempner gerne mal den Golfschläger schwingt wenn er nicht gerade im Kart sitzt oder Prinzessinnen rettet.

Ordentlich ausgeteilt...

...wird beim brandheißen Beat-em-up **Super Smash Brothers**. Unter diesem Namen tritt die Creme-de-la-creme der ***Nintendo*** Helden wie z.B. Mario, Link oder Pikachu in acht nach dem Vorbild bekannter Nintendo-Spiele gestalteten Arenen gegeneinander an.

Virtuelle Voodoo- und Wrestling-Action

In die lange Reihe der Nintendo64-Neuheiten reiht sich auch ***Acclaims*** schauriges Voodoo-Abenteuer **Shadow Man** ein. Für die visuelle Umsetzung der komplexen Spielewelten auf höchstem Niveau haben die Schöpfer von **Turok** ihre neu entwickelte VISTA-Technologie eingesetzt, die extrem hochauflösende, detailreiche Grafik ermöglicht. Außerdem setzt ***Acclaim*** seine Tradition im Wrestling-Genre mit **WWF Attitude** fort. Über 40 Charaktere der WWF und eine Reihe innovativer Features zeichnen die virtuellen Arenen aus.

Game Boy Color ganz groß!

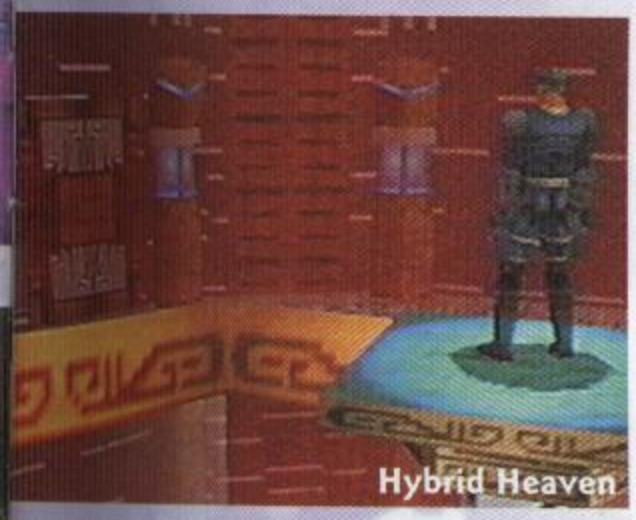
Angespornt durch die leistungsfähige Technik des Handhelds werden die Umsetzungen und Entwicklungen für den Game Boy Color immer umfangreicher. Während auf dem Nintendo64

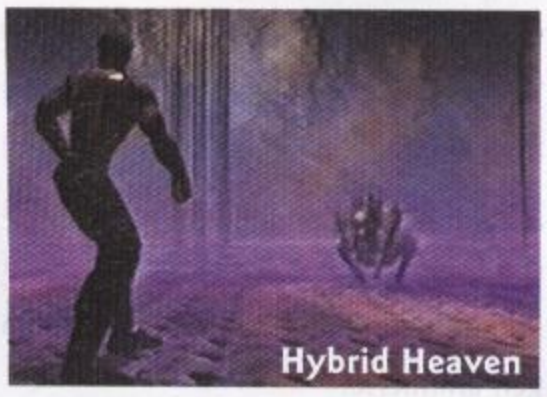
bereits seit Anfang Juni die adrenalintreibenden Rennstrecken in ***Star Wars:* Episode I Racer** zum Rennen einladen, müssen Game Boy Color Besitzer noch bis Dezember Geduld bewahren. **Mario Golf** ermöglicht erstmals, mit dem Transfer Pak Charaktere zwischen Nintendo64 und Game Boy Color zu übertragen. Dicht umringt von Neugierigen waren mehr als 50 **Pokémon**-Stationen, an denen man einen Eindruck vom rekordträchtigen Game Boy Spiel bekam. Für großes Interesse sorgte auch die Weltpremiere des Megasellers **Rayman**, den man zum ersten Mal in voller Farbpracht sehen konnte. ***Konami*** präsentierte sportiven Spaß mit **International Track & Field**, Motocross-Action mit **Crazy Bikers** und die Klassiker-Sammlung **Konami Collection 4 in 1**. ***Stranded Kids*** etabliert ein neuartiges Rollenspielprinzip und als Tarzan könnt Ihr Euch in Walt Disneys neuestem Abenteuer von Liane zu Liane schwingen. **Beauty and the Beast** bringt als virtuelle Brettspiel-Variante des märchenhaften Kinoerfolgs Spaß für bis zu vier Spieler. Ein weiterer potentieller Hit: ***Infogrames*** Undercover-Action **Mission Impossible**.

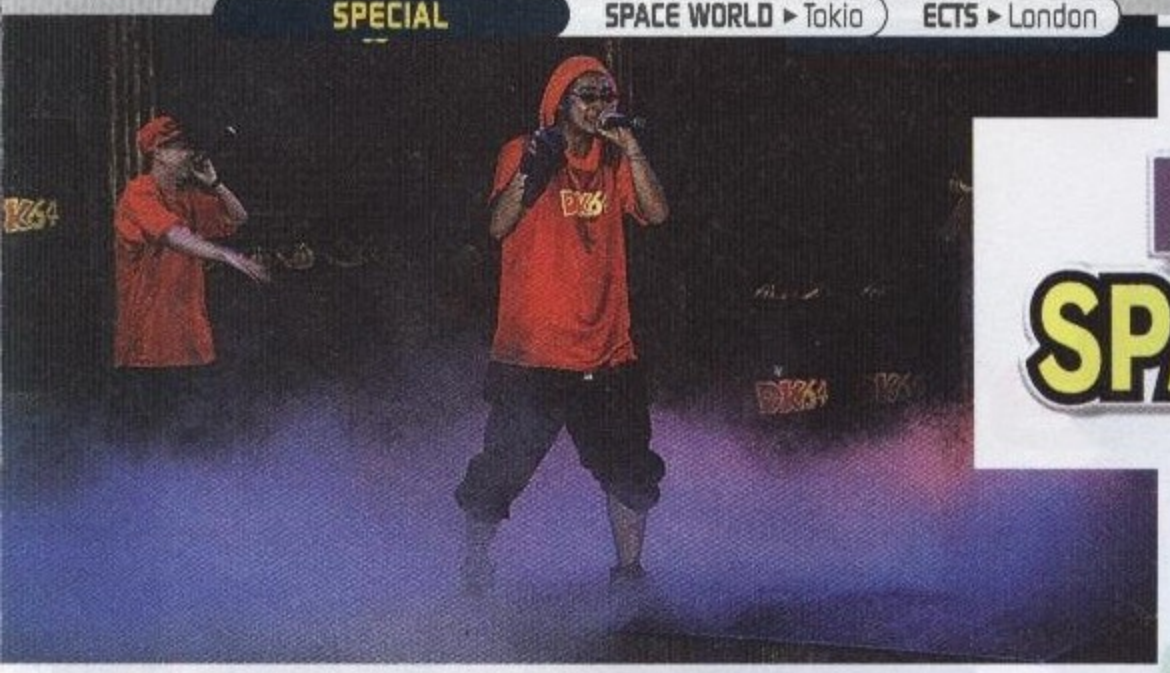
Die Star Alliance ***Rare/Nintendo/ Disney*** präsentierte **Mickey's Toon Racing**, ein rasantes Rennspiel mit den beliebtesten Disney-Figuren.

Animierte Anarchie & Sci-Fi Action

Hybrid Heaven heißt die innovative Mischung aus 3D-Action und Rollenspiel von ***Konami***. Elf riesige Szenarien laden bei filmreifer Atmosphäre zur Erforschung ein. Bei ***Infogrames*** war der Tasmanische Teufel los. Der bekannte Looney Tunes-Charakter wirbelt als Express-Kurier durch weitläufige Erlebniswelten. Anarchischen Zeichentrick-Spaß vermittelt Rugrats – Die große Schatzsuche. Die Stars der Pro 7-Fernsehserie treiben ab sofort auch auf dem Nintendo64 ihr (Un)wesen. Mit **Starcraft 64** und **Command & Conquer** erscheinen zwei hochkarätige PC-Bestseller als verbesserte Nintendo64-Umsetzung.







NINTENDO SPACEWORLD '99

Ein für europäische Augen unglaubliches Szenario: Die Nintendo Spaceworld! In diesem Jahr kamen an den drei Messetagen vom 27. bis 29. August knapp 200.000 Nintendo-Fans aus aller Welt zusammen, um die neusten Nintendo-Spiele und Entwicklungen zu bestaunen.

Links neue Abenteuer

Gezeigt wurde neben neuen Spielen für das Nintendo64 und den Game Boy Color auch erstmals das 64 DD mit mehreren Spielen sowie zukünftige **Pokémon**-Spiele.

Trotz allem stand ein ganz besonderes Spiel im Mittelpunkt der Veranstaltung: **The Legend Of Zelda: The Continuing Saga**! Unter diesem (vorläufigen) Titel wurde der Nachfolger des erfolgreichen fünften Teils von Zelda für das Nintendo64 präsentiert. **The Legend Of Zelda: The Continuing Saga** untestützt das Expansion Pak und bietet so den Programmierern völlig neue Möglichkeiten, Ihre Fantasien umzusetzen. Auch für den Game Boy Color steht ein neues Zelda-Ereignis ins Haus. **The Legend Of Zelda: Acorn Of The Mysterious Tree** ist der erste Titel einer dreiteiligen Zelda-Saga auf dem Game Boy Color! Im Spiel muß Link die einzelnen Teile des zerbrochenen Triforce wiederfinden. Dabei spielen erstmals in einem Zelda-Spiel die vier Jahreszeiten eine besondere Rolle. Mit Hilfe eines mysteriösen Artefakts hat Link sogar die Möglichkeit, diese zu beeinflussen. Bei seinem gefährlichen Unterfangen wird der Held von dem Känguruh Rikki begleitet, das ebenfalls vom Spieler gesteuert werden kann.

Geballte Spielepower

Neben den beiden neuen **Zelda**-Spielen hatte die Spaceworld '99 noch Unmengen andere interessante Spiele zu bieten! Beispielsweise das aufregende Rollenspiel **Mother 3**, das spektakuläre **Excitebike 64**, das langerwartete **Kirby 64**, das Shoot'em Up **Viewpoint 2064**, **Mario RPG 2**, **Mini-Racers**, **Mario Party 2** und natürlich das kommende Highlight **Donkey Kong 64**! Letzteres wurde im Rahmen einer eindrucksvollen Jungle Rap-Performance präsentiert, die das anwesende Publikum zu spontanen Begeisterungsbekundungen animierte.

Mario Party 2

Kirby 64

64 DD IS HERE TO STAY!

Erstmals im größeren Rahmen präsentiert wurde das Nintendo64 DD. Gleich mehrere Spiele überzeugten von der Qualität des neuen Zusatzspeichers, der jedoch nur in Japan erscheinen wird. Präsentiert wurden drei Spiele aus der **Mario Artist**-Reihe, **Sim City 64**, das **F-Zero X Expansion Kit** sowie **Doshin the Giant**. Zudem wurde mit der DT-Cartridge für das 64DD die Möglichkeit vorgestellt, Games Online spielen zu können. Ebenso wird es möglich sein, sich aus dem Internet zusätzliche Charaktere, Items und andere Spielbausteine herunterzuladen.

ECTS IN LONDON

Bei hochsommerlichen Temperaturen und einer riesigen Anzahl famoser Spiele für Nintendo64 und Game Boy Color stellten der 5. bis 7. September für die Besucher der ECTS in London drei kochend heiße Tage dar!

NINTENDO64: GIGANTISCH!

Auf rund 2.400 Quadratmetern präsentierte sich ***Nintendo*** mit einem der größten Stände dieser Messe.

Donkey Kong 64

68 Nintendo64- und Game Boy Color-Games waren zum Spielen bereitgestellt. Einige ausgewählte Titel wurden

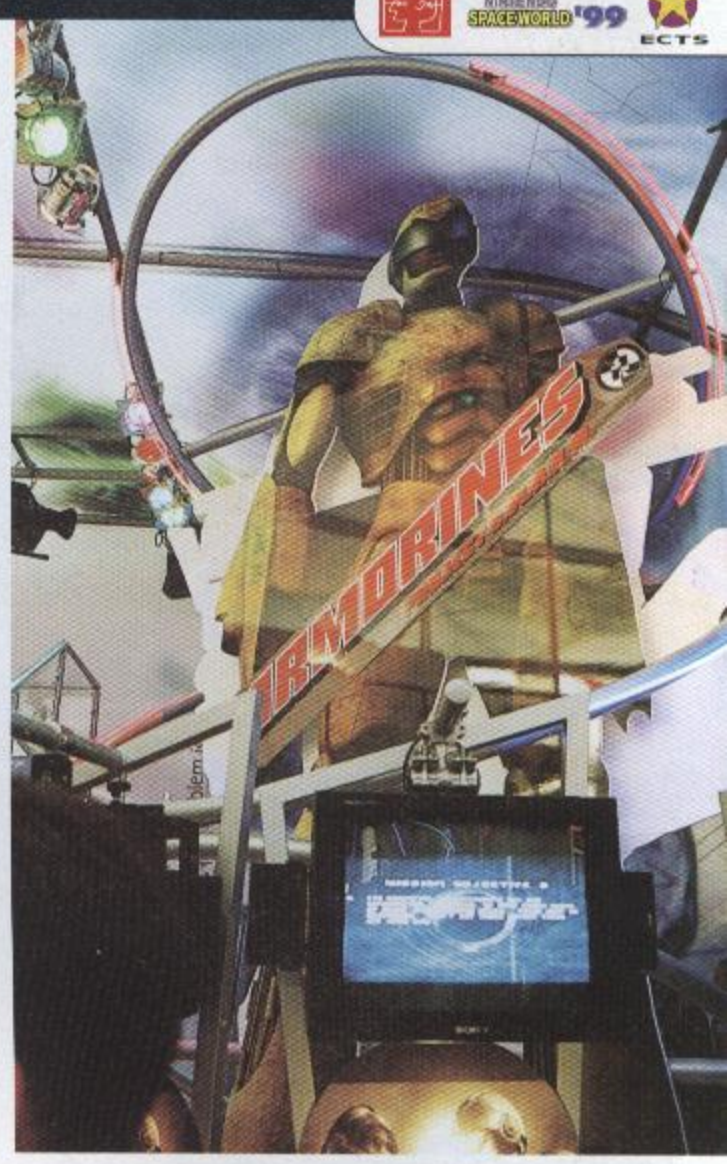
Donkey Kong 64

in speziell dafür eingerichteten Areas präsentiert, darunter jenes Spiel, in dem einer der berühmtesten Affen der Videospielgeschichte ein geniales Comeback feiert: **Donkey Kong 64**! In der an die DK-Welt angelehnten Area konnte man erste Schritte und Sprünge im dreidimensionalen Dschungel unternehmen.

Doch der digitale Dschungel war nicht die einzige Erlebniswelt, die auf der ECTS erkundet werden konnte: Der **Jet Force Gemini**-Space lud ein, sich in der abgedrehten Weltraumwelt von Juno, Vela und Lupus zu tummeln und in der **Super Smash Bros.**-Arena konnten sich die Besucher mit den Stars des ***Nintendo***-Imperiums heiße Schlachten um Punkte und KOs liefern. Selbstverständlich kam auch **Pokémon** nicht zu kurz. Der bevorstehende Europa-Release des Games wurde durch einen **Pokémon**-Vulkan symbolisiert, aus dem zu bestimmten Zeiten Pokébälle gefeuert wurden– mehr dazu lest Ihr im Pokémon-Center in dieser Ausgabe!

Neben diesen Spielen wurden bei ***Nintendo*** unter anderem noch das exzellente **Ridge Racer 64** und die originelle Box-Simulation **Ready 2 Rumble** gezeigt. Für eine Special-Promotion am Stand von ***Midway*** war sogar Michael Buffer nicht nur im Spiel, sondern auch persönlich anwesend!

Konami zeigte, erstmals spielbar in Europa, **Castlevania 2** sowie **International Superstar Soccer Millenium**, der Nachfolger der Vorzeige-Fußball-Simulation **International Superstar Soccer 98**.



Castlevania 2

Kleines Handheld – Große Auswahl

Unzählige neue Titel und etliche neue Entwickler für Game Boy Color-Software beweisen, daß auch künftig mehr und mehr Futter für die tragbare Konsole zur Verfügung stehen wird! Hier nun ein kurzer Blick auf einige der Games: **Star Wars Racer** ist eine Umsetzung des erfolgreichen Nintendo64-Titels, ebenfalls mit allen bekannten Charakteren aus dem Filmerfolg.

Sunsoft stellte gleich eine ganze Sammlung von Spielen mit den Looney Tunes vor, u.a. **Speedy Gonzales Adventure**, **Munching Madness** (mit dem tasmanischen Teufel) und **Daffy Duck: Fowl Play**.

Die Riege der Entwickler für Game Boy Color wird im übrigen immer größer. Mit **Knights** gibt ***Project 2 Interactive*** das Debüt mit einer Mischung aus klassischem Strategie- und Actionspiel. Und ***Microid***, bislang Entwickler von PC-Spielen, stellte mit **Gruntz** und **Halloween Racer** die ersten beiden Spiele für das Handheld vor.

EIN STERN FÜR DONKEY KONG

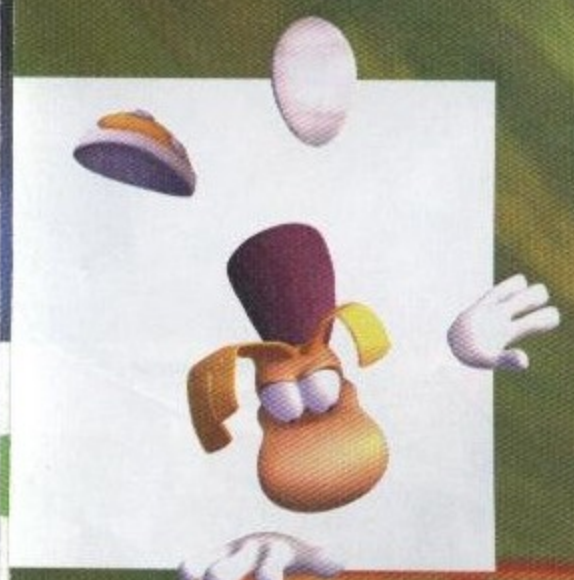
ECTS AWARDS

Im Rahmen der ECTS wurden selbstverständlich auch die „ECTS Interactive Entertainment & Game Awards" verliehen. Der ECTS-Award für das beste auf der Messe vorgestellte Spiel ging an Donkey Kong 64 – das Spiel, in dem der berühmteste Affe der Welt sein fulminantes Comeback in einem Nintendo64-Game der „3rd" Generation feiert!

Stolz präsentiert Shigeru Ota (Nintendo of Europe) den Game Award!

game of the month

RAYMAN® 2 THE GREAT ESCAPE™



Was würdet Ihr tun, wenn Euch ultrafiese Space-Piraten kidnappen, um Euch an einen intergalaktischen Zoo zu verkaufen?! Genau: Die Beine in die Hand nehmen und abhauen! Das denkt sich auch Rayman, den dieses unangenehme Schicksal ereilt hat. Auf seiner chaotischen Flucht wird der Comic-Held mit allerlei bizarren Geschöpfen, haarsträubenden Situationen und gefährlichen Hindernissen konfrontiert. Ihr allein habt die Möglichkeit, Rayman aus seiner Lage zu befreien! Also: Lauf, Rayman, lauf! [step/miau]

GAME OF THE MONTH

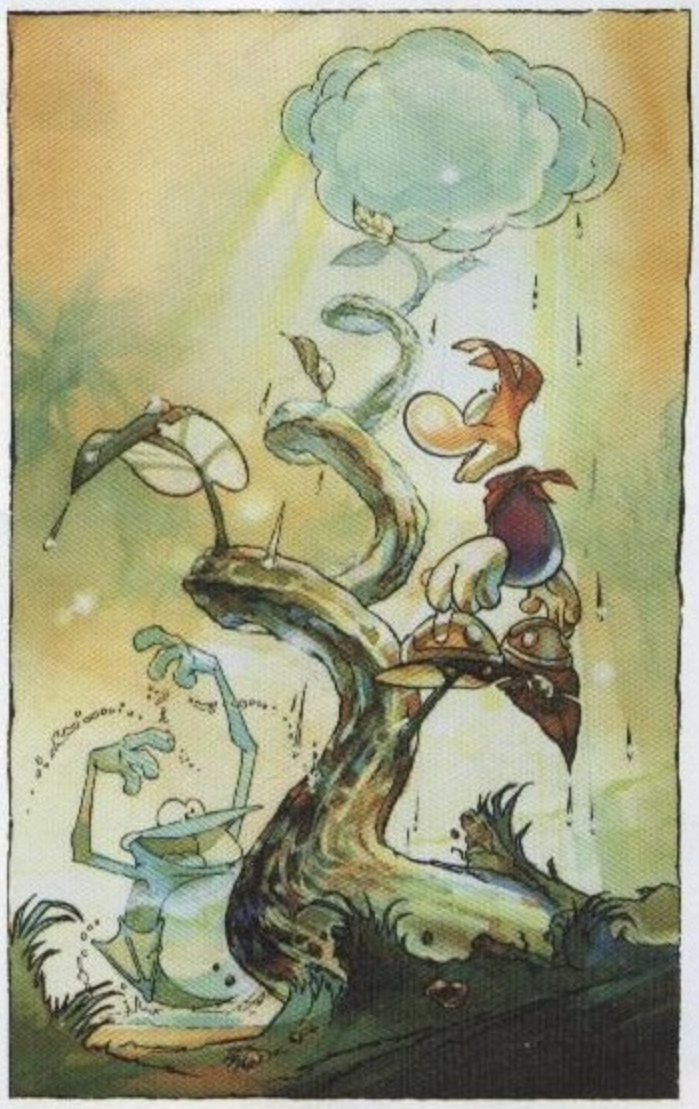
RAYMAN RENNT!

Rayman hat es satt, sein karges Dasein im Kerker des fliegenden Piratenschiffes zu fristen und auf den Zoo zu warten, aber leider haben ihn die Piraten seiner Superkräfte beraubt! Zum Glück aber konnte Raymans Freund Globox ein Geschenk der guten Fee Ly unbemerkt hinter die Gitterstäbe schmuggeln, mit dem unser Held seine Power wiedererlangt! Hals über Kopf verlassen die beiden daraufhin das Schiff. Aber während des überstürzten Ausbruchs verlieren sich Rayman und Globox aus den Augen. Völlig allein und noch nicht im vollen Besitz seiner Fähigkeiten findet sich Rayman bald darauf verwirrt in einem Feenwald wieder. Die Flucht war erfolgreich aber der schräge Held hat neue Probleme und gleich drei Aufgaben auf einmal: Er muß seinen Freund Globox finden, die Fee Ly aufsuchen und zu alledem auch noch die Bösewichte in ihrem fliegenden Schiff zur Rechenschaft ziehen!

RAYMANS WELT!

Rayman 2 – The Great Escape besticht durch eine technisch einwandfreie Echtzeit-3D-Grafik, gespickt mit detailreichen Texturen und imposantem Light-Sourcing, die anderen Jump'n'Run-Erfolgen problemlos das Wasser reichen kann! Mit diesem famosen Abenteuer entführt Euch die französische Software-Schmiede Ubi Soft in etliche phantastische und manchmal auch bizarr anmutende Welten, in denen Ihr Rayman auf seiner Flucht begleitet. Von wunderschön gestalteten Waldlandschaften über abgedrehte High Tech-Szenarien und zauberhafte Unterwasserlevel bis hin zum gespenstischen Piratenschiff ist alles dabei, was das Spielerherz begehrt. (Um einen noch besseren Eindruck vom Spiel zu bekommen, könnt Ihr auch in unserem Special „Wunderwelten" nachlesen!) Rayman rennt, hüpft und fliegt durch die Welten, daß es eine wahre Freude ist! Die Level sind sehr umfangreich, so daß Ihr eine Weile brauchen werdet, jeden Winkel zu erforschen. Wer weiß, was es alles zu entdecken gibt...

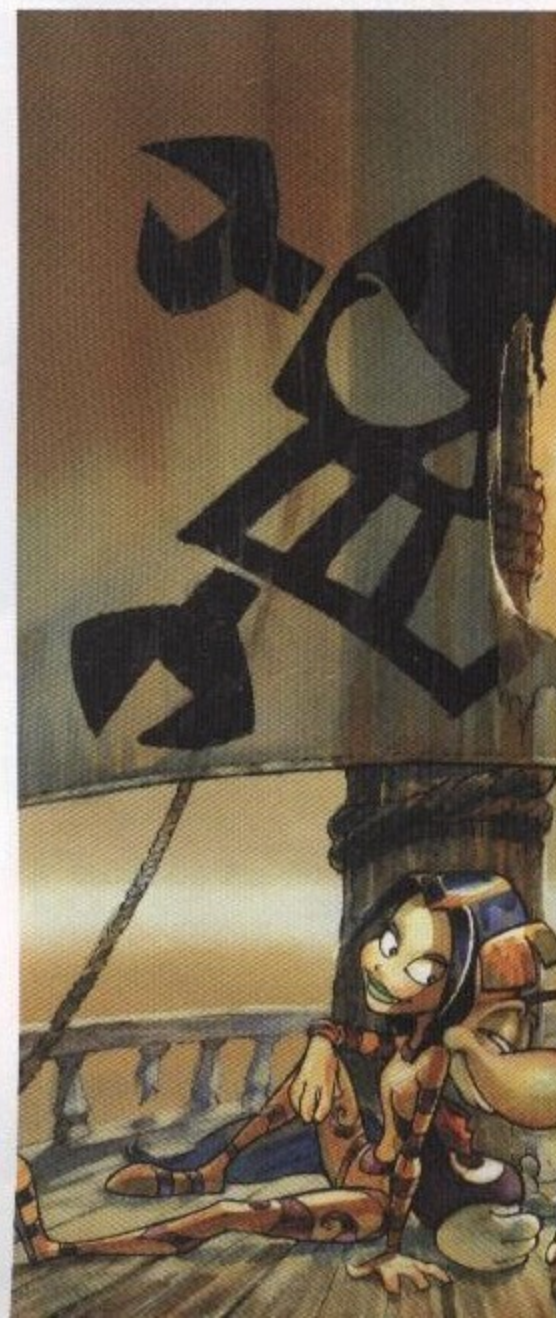
GAME OF



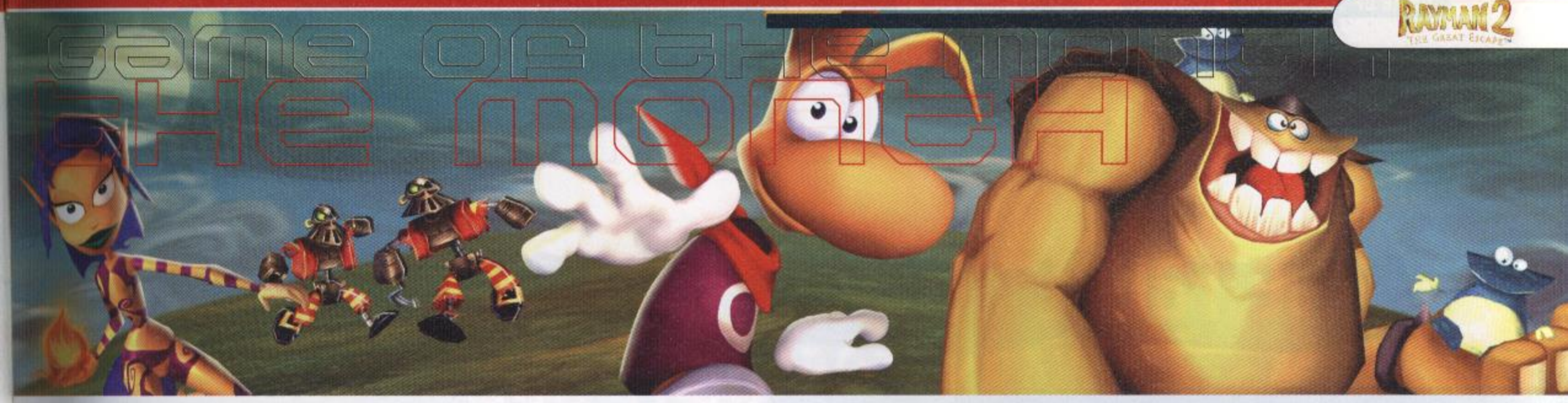
Rayman Power!

Die Entwickler von Ubi Soft haben sich, was Raymans Fähigheiten angeht, eine ganze Menge einfallen lassen. Zu Beginn des Spiels kann der knuddelige Held unter anderem Energiekugeln abfeuern, die wie in einem Flipper von den Wänden abprallen! Rayman klettert flink die steilsten Wände hoch, hüpft behende über die gefährlichsten Hindernisse und rutscht waghalsig nicht enden wollende Schluchten hinunter. Raymans Power kennt keine Grenzen, so daß Ihr die Level des 256 MBit-Moduls bis in die letzte Ecke erkunden könnt! Rayman hält sich allerdings nicht nur am Boden auf: Wie es sich für einen echten Held gehört, schwingt sich Rayman bei Bedarf auch in die Lüfte! Er funktioniert seine Haare einfach zu Propellern um und kann sich auf diese Weise für längere Zeit in der Luft halten. Diese eindrucksvolle Fähigkeit ermöglicht halsbrecherische Sprünge und aufregende Situationen hoch über den Wolken!

Freunde und Helfer!



Wenn Raymans Power mal nicht ausreicht, um einen Level zu meistern, bedient er sich allerlei Hilfsmittel. So fährt er beispielsweise Wasserski, balanciert auf schwebenden Plattformen, heftet sich an die Fersen eines riesigen Walfisches oder nutzt hell leuchtende Energiefelder, um sich flugs in die Höhe zu katapultieren! Das absolute Highlight ist allerdings eine galoppierende Rakete, auf der Rayman nicht nur im Affenzahn durch die Welten reiten, sondern auch fliegen kann! Wenn Ihr Raymans Freund Globox wiedergefunden habt, eröffnen sich noch weitere ungeahnte Möglichkeiten: Der Begleiter besitzt die erstaunliche Fähigkeit, auf Knopfdruck Regen zu erzeugen! So könnt Ihr z.B. eine Pflanze erblühen lassen, in der sich Rayman verstecken kann, um sich so unbemerkt an den wachen Augen seiner Widersacher vorbeizuschleichen! Ein weiteres interessantes Feature dieses hochkarätigen Jump'n'Runs ist, daß Rayman auch von anderen Charakteren im Spiel lernen kann. Solltet Ihr nämlich innerhalb einer Welt die gute Fee Ly treffen, gibt sie Euch regelmäßig ganz besondere Power: So erhält der Protagonist z.B. die Gabe, seinen Propeller für unbegrenzte Zeit einzusetzen, um sich in schwindelerregender Höhe actionreiche Duelle mit seinen Widersachern zu liefern!



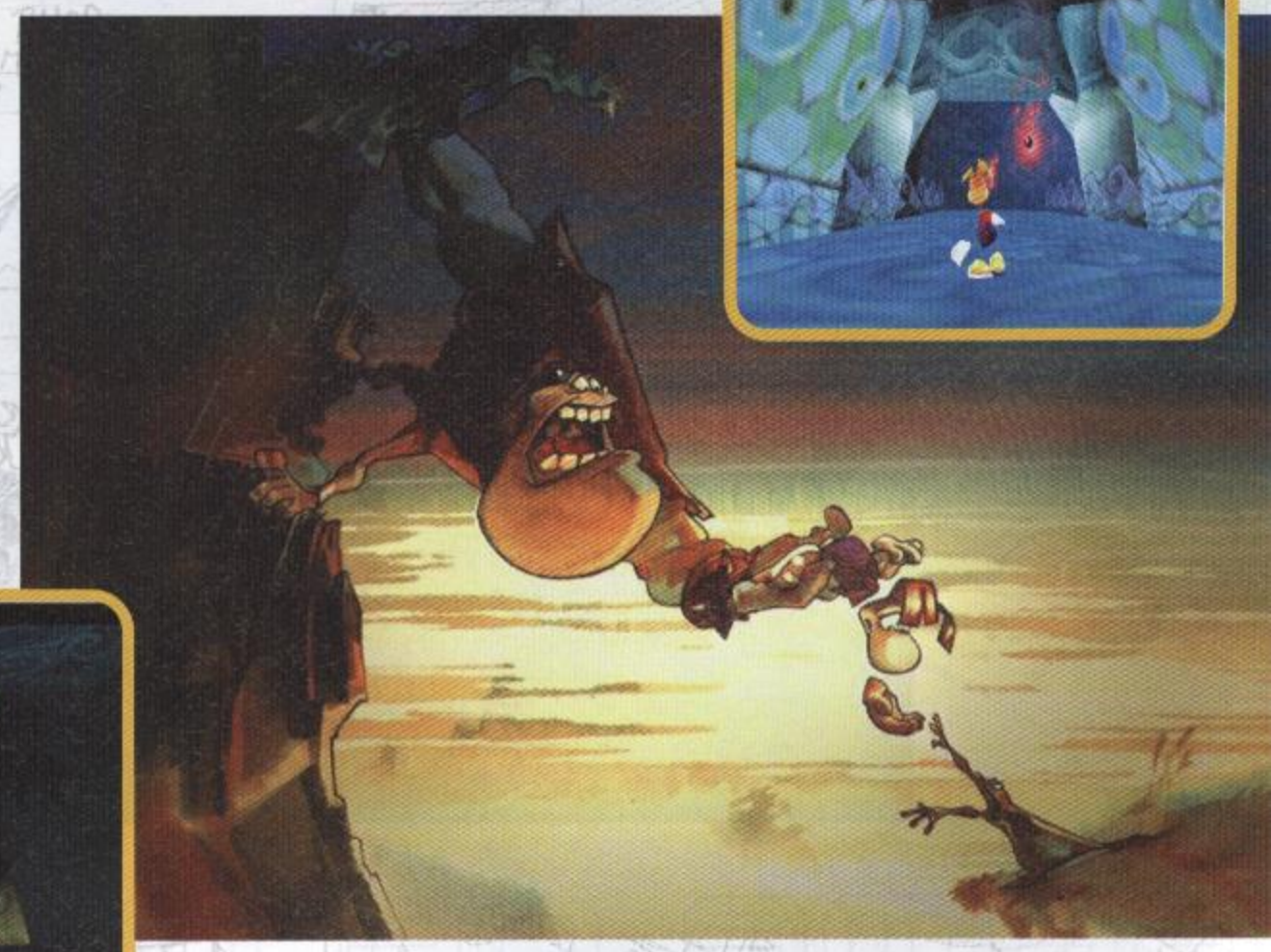
game of the month

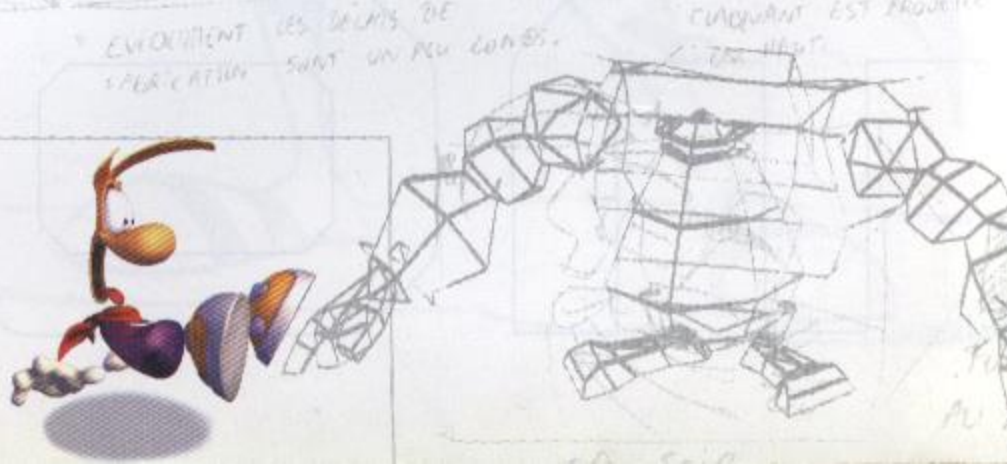
Fieslinge und Übelwichte!

Was wäre ein Jump'n'Run ohne angemessene Bösewichte? In **Rayman 2 - The Great Escape** trefft Ihr auf etliche üble Gestalten und deren Helfershelfer, die den Helden an seiner Flucht hindern wollen. Ob beißlustige Piranhas oder riesige Maschinen: Rayman wird nicht in Ruhe gelassen! Allen voran machen Euch die Space-Piraten höchstpersönlich das Leben schwer. Diese mechanischen Nervensägen mit Totenkopf-Maske, Augenklappe, zerrissener Seemannskluft und stählernem Hakenfinger warten nur darauf, Rayman wieder in ihre Roboter-Krallen zu bekommen. Wenn niedere Arbeiten anstehen, schicken die Seeräuber allerdings ihren etwas unterbelichteten Leichtmatrosen auf die Jagd, der den Flüchtling durch die Level hetzt, um ihn wieder in seinen Käfig zu befördern!

Vorsicht, da kommt ein... AAAAAH! BOOM! BANG!

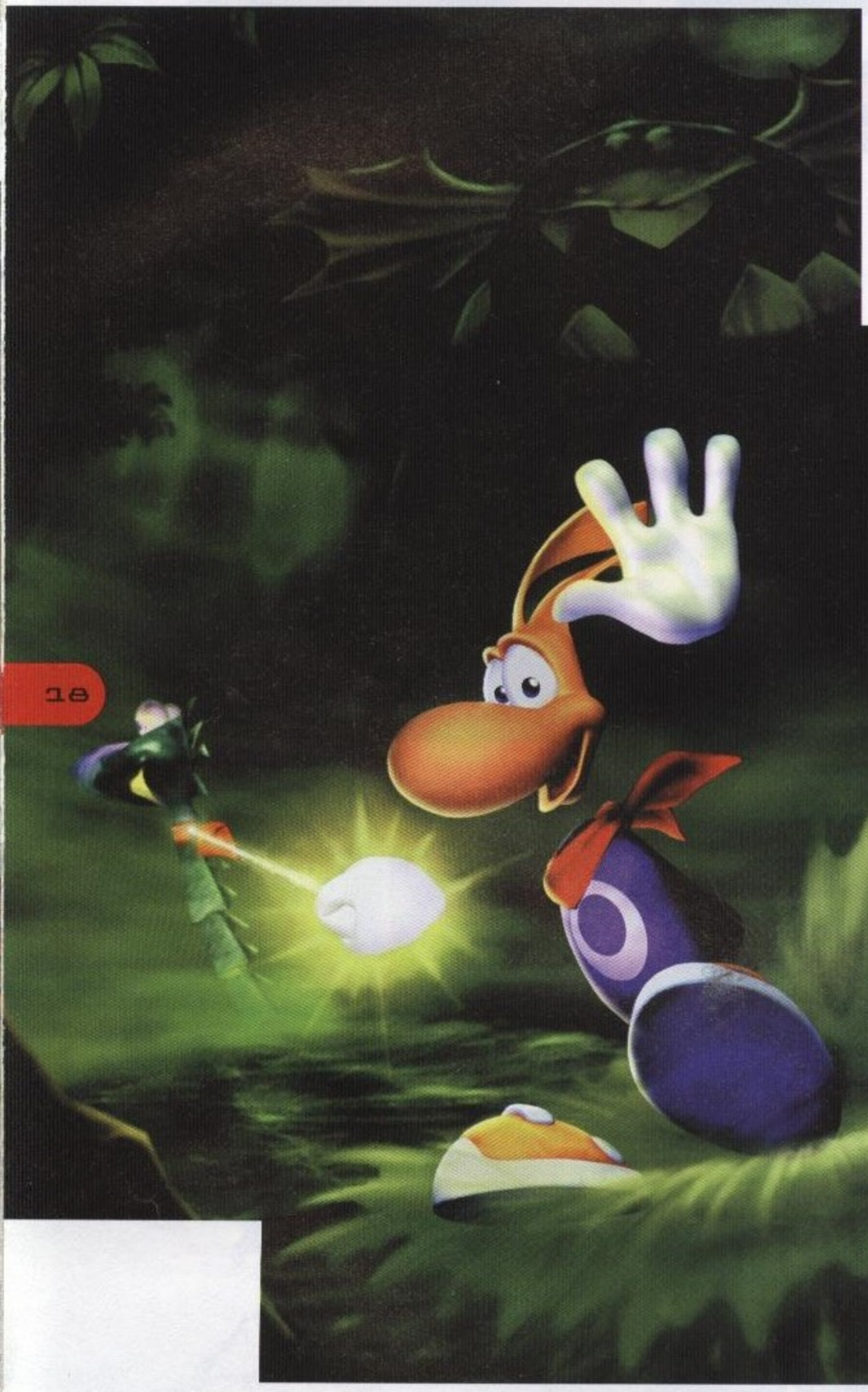
Das virtuelle Abenteuer aus dem Hause Ubi Soft verbindet die wichtigsten Tugenden zweier großer Cartoon-Vorbilder in sich: Einerseits besitzt das Spiel die ausgewogene Schönheit und Eleganz, wie man sie aus Disney-Filmen kennt, andererseits verfügen die Figuren über Ausdruckskraft und durchgeknallte Bewegungsabläufe, wie die bekanntesten Charaktere aus den Warner Bros.-Studios. Im Vorspann, wenn Rayman auf Globox trifft, fühlt man die beengende Atmosphäre einer finsteren Gefängniszelle. Die Hintergründe sind hier in sehr dunklen Farben gehalten, die Texturen sind höchst detailliert gezeichnet. Man kann beinahe das morsche Holz der Wände riechen! Plötzlich springt Rayman vor Freude dem überraschten Globox an den Hals und beide kugeln über die staubigen Holzbretter. Eben noch war die Szene statisch und traurig, plötzlich und unvermittelt wird der Bildschirm von Leben erfüllt. Das ist Cartoon-Action, wie man sie schon lange nicht mehr gesehen hat!





GAME OF

Eine Faust setzt keinen Arm voraus!



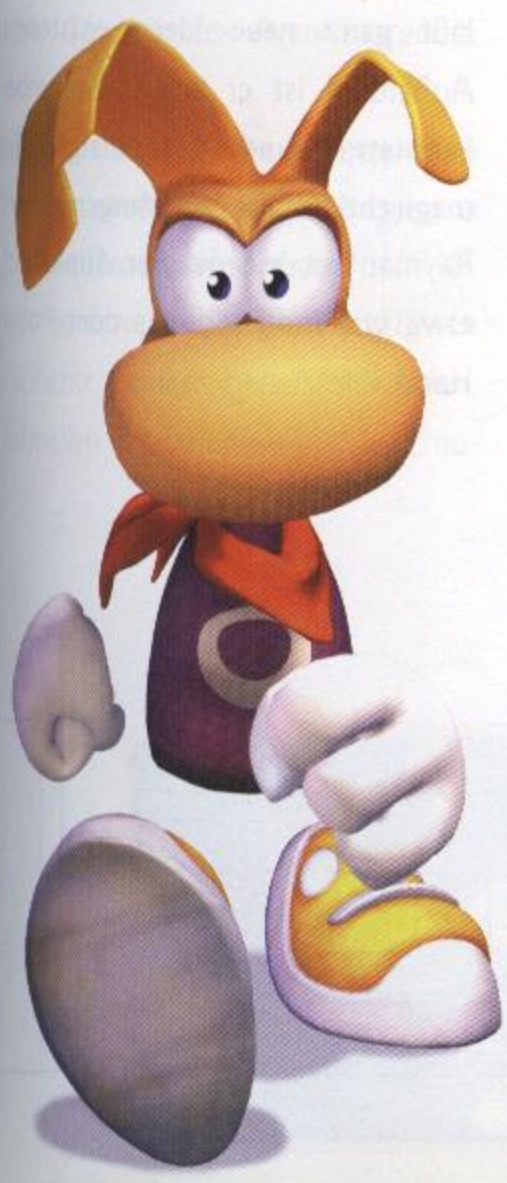
So flink und wendig Rayman auch agieren mag: Es ist Euch sicher schon aufgefallen, daß dem knollennasigen Helden einige wichtige Teile fehlen. Genauer gesagt: Rayman hat weder Arme noch Beine! Trotzdem verfügt er über Hände und Füße. Dieser Umstand ist nicht etwa auf mangelhafte Programmierung zurückzuführen. Vielmehr soll dadurch der Cartoon-Charakter des Haupdarstellers unterstrichen werden. Jeder einzelne Bewegungsablauf von Rayman wurde so übertrieben in Szene gesetzt, daß niemals Unklarheit über die laufende Aktion besteht. Jeder Finger an den Händen ist separat animiert, so daß man schon anhand der Haltung erkennen kann, in welchem Gemütszustand sich Rayman befindet. Hat er die Hände vor lauter Zorn zu Fäusten geballt? Oder läßt er sie entspannt an den Seiten baumeln, weil er gerade mit ruhigem Blick seine Umgebung erkundet? Oder aber er hat die Finger abgespreizt, weil er beim Sprung von einer Klippe die Balance halten muß. Neben einer vielfältigen Mimik wurde hier also auch großer Wert auf eine ausdrucksstarke Körpersprache gelegt. Ihr seht, die Entwickler haben sich mächtig ins Zeug gelegt, um ihren Figuren so viel Leben und Persönlichkeit wie möglich einzuhauchen.

GAME OF THE MONTH

GAME OF THE MONTH

Ein Land, wie ihr es nur aus Träumen kennt...

Nicht oft gelingt es einem Entwicklerteam, eine Welt zu kreieren, in welche der Spieler voll und ganz eintaucht. Bei **Rayman 2 – The Great Escape** ist das aber voll und ganz der Fall! Die einzelnen Level zeichnen sich durch unglaubliche Tiefe aus, kaum ein Gegenstand befindet sich nur zufällig in der traumhaften Landschaft. Interaktion wird groß geschrieben und die märchenhafte Cartoonatmosphäre ist an Dichte kaum zu überbieten. Schon nach kurzer Zeit hat man den Eindruck, daß man den sympathischen Hauptdarsteller nicht einfach nur steuert, sondern völlig in seine Rolle geschlüpft ist! Wer einmal auf einem schmalen Sims balanciert ist, unter dem ein gähnender Abgrund klafft, vorsichtig einen Schritt vor den anderen setzend, stets mit der Befürchtung, daß es im nächsten Moment abwärts gehen könnte, der weiß, wovon hier die Rede ist. Kurzum: Abenteuer, Spaß, Spannung, Geheimnisse, Wunder, Gefahren und vieles mehr! Alles zusammen trägt eine Bezeichnung: **Rayman 2 – The Great Escape** .



GAME OF THE MONTH

Rayman-Power im Fernsehen!

Im Herbst 2000 ist es soweit: Rayman bekommt seine eigene Fernsehserie! Es handelt sich dabei nicht um eine herkömmliche Zeichentrickserie, sondern um komplett am Computer generierte Kurzfilme im Stile von Walt Disneys Toy Story. Die von Ubi Soft produzierten Folgen werden voraussichtlich auch bei uns zu sehen sein, allerdings steht noch nicht fest, auf welchem Sender Rayman den Piraten den Wind aus den Segeln nehmen wird. Im TV trifft Rayman auf alte Kumpels und auch neue Gesichter. Die bekannten Rayman-Charaktere werden aber auf jeden Fall mit von der Partie sein! Ihr solltet Augen und Ohren nach diesem TV-Schmankerl offenhalten. Und wir halten Euch natürlich auch auf dem laufenden.

Der Vater von Rayman

Im französischen Montpellier wurde Rayman geboren. Der geistige Vater des Videospielhelden heißt Michel Ancel, ist 25 Jahre alt und hat sich alles, was man über die hohe Kunst des Programmierens wissen muß, selbst beigebracht. Gerne war er bereit, uns im Interview Rede und Antwort zu stehen.

Club Nintendo: Wer oder was ist Rayman?

Rayman ist ein Charakter, der über starke Agilität und viel Humor verfügt. Man kann seine Fähigkeiten nicht auf eine bestimmte Anzahl von Handlungen oder Kräften beschränken, denn diese werden durch gewisse Spielsituationen ständig neu geschaffen. Die Entwicklung im Spiel läßt ganz neue Ideen entstehen. Außerdem ist er aus einem unbekannten Grund der einzige, der magische Kräfte empfangen kann. Rayman ist ein wahrer Superheld, etwa wie Indiana Jones oder Robin Hood.

GAME OF THE MONTH

N: Wie ist die Idee zu Rayman entstanden?

Die Welt von Rayman basiert auf reiner Fantasie, obwohl viele Dinge aus unserer Gegenwart zu finden sind. Als ich noch klein war, habe ich alle möglichen Märchen gelesen: russische, chinesische, keltische... In Rayman gibt es Dinge aus all diesen Geschichten. Dazu kommt aber die zeitgemäßere Cartoon-Optik. Diese wiederum ist stark von dem legendären Zeichner Tex Avery inspiriert.

N: In welches Genre könnte man den zweiten Teil von Raymans Abenteuern einordnen?

Das Spiel verbindet die wichtigsten Elemente eines herausfordernden, schnellen Action-Spiels mit der Emotionsgeladenheit einer typischen Fantasy-Welt. Unser erstes Leitmotiv war es, ein Spiel mit viel Tempo zu entwickeln. Irgend etwas passiert immer in der Welt von **Rayman 2**. Wichtig ist auch die Begleitmusik, welche immer zur Situation paßt. Weiters haben wir auch viele beeindruckende, mitunter kinoreife Szenen eingebaut, durch welche die Geschichte weitererzählt wird.

N: Warum wurde Rayman 2 in einer 3D-Welt angesiedelt?

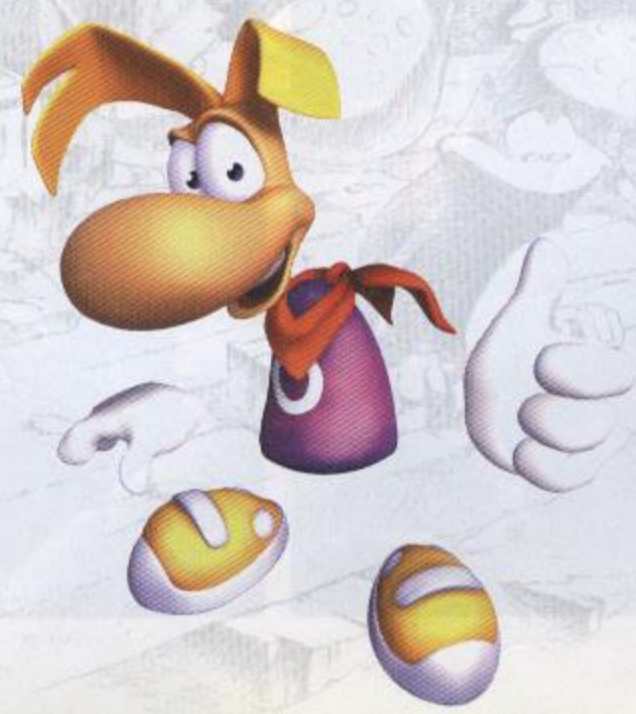
Eine dreidimensionale Welt ermöglicht es dem Spieler, vollkommen in das Abenteuer einzutauchen. Man hat das Gefühl, daß man Raymans Abenteuer wirklich miterlebt. Außerdem verleiht die 3D-Darstellung dem Spiel durch die Kameraeinstellungen eine Tiefe mit echter Kino-Dimension.

N: Seit wann befindet sich das Spiel in der Entwicklung?

Die Entwicklung begann im September 1997. Zwei Jahre sind zwar nicht unbedingt kurz, aber wir wollten das Spiel nicht veröffentlichen, bevor wir nicht das höchstmögliche Maß an Perfektion erreicht haben. Dafür ist für Rayman 2 in allen Ländern ein simultaner Launch geplant. Auch für den Game Boy Color wird derzeit in unseren italienischen Studios eine Version entwickelt.

N: Wir danken für das Interview und wünschen weiterhin viel Erfolg!

#148 Dragonir



GAMG

OH MANN, WAR DAS WIEDER EIN TAG...!

ZUERST KASSIERT DER MÖLLER MEINEN GAME BOY EIN, DANN TAUCHT PLÖTZLICH EIN DURCH-GEKNALLTER **WARIO** AUF UND JAGT DIREX SCHRÖDER DURCH SÄMTLICHE LEVEL UND DIMENSIONEN...

VERBOTEN

...UND ZU GUTER LETZT KLAUT MIR AUCH NOCH IRGEND SO EIN **ARMLEUCHTER** MEIN FAHRRAD!

BIN GESPANNT, WAS VIP DAZU SAGT...

WENN ICH'S NICHT BESSER WÜSSTE, WÜRDE ICH DIE GANZE GESCHICHTE FÜR 'NEN BÖSEN TRAUM HALTEN.

=GECKO=

KRACK
Raschel

HE!? WAS WAR DAS??

NA, DU BACKPFLAUME, WO SOLL'S DENN HINGEHEN? HAT DIE MUTTI MIT DER MIKROWELLE GEWUNKEN?

HEYYY, DIE TASCHE IST DOCH VIEL ZU SCHWER FÜR DICH - KOMM, WIR HELFEN DIR TRAGEN!

DIE PESTALOZZI-RABAUKEN!!

GRUNZ...

HOPPLA, DA SEH' ICH 'NE RIESENPORTION POMMES MIT KETCHUP AUF UNS ZUKOMMEN!

HE! MEIN PORTMANN! LASST MICH LOS, IHR BESCHRÄNKTEN RIESEN-AFFEN !!!

HEHEHE

Uiii! 'N GAME BOY!

AFFEN!? NA GUT, WENN DU MEINST... LOS, PELLE, ZEIG DEM FUTZI MAL DIE AFFENSCHAUKEL!

LASST IHN LOS!

SNORT!

AAARG MEIN KREUZ!

LASST IHN IN RUHE, IHR FEIGEN QUALLENKÖPFE!

WAS IST DAS DENN?! HAST DU DAS AUCH GEHÖRT, BERND ?!

JAAAA... UND ICH GLAUB', DAS GÖRLIE BRAUCHT 'NE LEKTION IN BENIMM, ROBI!

HAB ICH DICH...! - NICHT -

OH, HOPPLA!

UH!

JETZT ISSER GESTOLPERT...!

?

BATZ!

DAS WIRST DU BÜSSEN! AUF SIE, JUNGS!!!

SSWIIISCHHHHHHHHH

HEINZ

? ?

NA LOS, KOMMT SCHON! ODER TRAUT IHR EUCH NUR GEGEN JUNGS?!

RAAA! DIR ZEIG ICH'S!

VERSUCH'S RUHIG!

PAT! PAT! PAT! GRAAAAAAH!

DAS... GIBT'S... DOCH... NICH...!

PAT!

OJE!

DANN WIRST DU EBEN MEINEN FREUND NUDELHOLZ KENNENLERNEN!

KIIAii!

TAK

AU!

IIIEAAH

PLOF

?MPF?

!

UPS...

UND HOP!

AUAA QUIEK!

HIER, DEIN GAME BOY, JUNGE! TUT MIR LEID, FALLS ICH DEINEN FREUNDEN WEH GETAN HABE...

DA-DANKE!

SNIEF AUA

...ABER WENN DIESE GENIALEN GERÄTE IN DIE FALSCHEN HÄNDE GERATEN, WERDE ICH ZUR BESTIE!... ...NAJA, VIELLEICHT SIEHT MAN SICH JA MAL WIEDER... CIAO!

ÄH, JA... CIAO!

ICH GLAUB'S JA WOHL NICHT...

DING DONG!
NUN MACH SCHON AUF, MANN!
SCHON GUT, IMMER MIT DER RUHE, NICK.
SPYCAM
MEMO
Tic
NA ENDLICH, WURDE ABER AUCH ZEIT!
TACH, VIP! DU WIRST NICHT GLAUBEN, WAS MIR HEUTE MORGEN ALLES PASSIERT IST...!
WIESO? BIST DU VON ALIENS ENTFÜHRT WORDEN, ODER HAST DU GAR 'NE 1 IM DIKTAT GESCHRIEBEN?
HEY-HEY! BLEIB MAL SCHÖN GESCHMEIDIG, ALTER! ES WAR JA WOHL **DEIN** WERK, DASS WARIO BEI MIR IN DER SCHULE HERUMGETOBT IST!
HMMm... DANN FUNKTIONIERT ES ALSO! SEHR SCHÖN, DAS ERÖFFNET UNGEAHNTE MÖGLICHKEITEN...
...DANN FUNKTIONIERT **WAS**?! ES KANN DOCH NICHT SEIN, DASS EINE SPIELFIGUR PLÖTZLICH **REAL** WIRD!
NORMALERWEISE NICHT, ABER BEI DIESEM SPIEL IST EINE ART PROTOPLASMA IN EINEM SLEEP-MODUS INSTALLIERT. MAN BRAUCHT NUR EINEN REPRODUCER, DANN KANN MAN DIE FIGUREN JEDERZEIT AUS DEM PROGRAMM HOLEN UND DAS SPIEL IN DER WIRKLICHKEIT FORTSETZEN. HAT DIR TONI DENN NICHTS GESAGT?
DER WAR FERTIG UND HAT NUR WAS VON 'NEM SPEZIELLEN CHEAT GEFASELT.
NAJA, SO KANN MAN'S AUCH NENNEN...
UND WOHER HAST DU DIE TEILE?
DIREKT VON DER **FIRMA**! ICH HABE IM NET EIN MÄDEL KENNENGELERNT, DEREN VATER AUCH IN DER FORSCHUNG ARBEITET. DIE KLEINE IST ECHT COOL UND BESORGT MIR ALLES, WAS ICH FÜR MEINE EXPERIMENTE BRAUCHE.
EYYY, VIP, DU UND DIE FRAUEN! WIE KOMMT ES NUR, DASS DIR ALLE HÖRIG SIND?
LIEGT WOHL AN MEINEM ÜBERNATÜRLICHEN CHARME...
ICH BIN'S, GECKO!
DING DONG
...AH, DA KOMMT SIE JA...!
HEY! ABER DAS IST...
PENCIL TORCH

GECKO?! HE, DAS IST DAS MÄDEL, DAS MIR IM PARK GEHOLFEN HAT!

IM PARK HALT, VIP!

WIE, IM PARK??

HAAA...! WO KOMMST **DU** DENN HER? DEIN BILD IST DOCH AUF DEM MONITOR!

DAS, JUNGE, BLEIBT MEIN KLEINES GEHEIMNIS.

;SEUFZ; DARF ICH VORSTELLEN: GECKO. ES BEREITET IHR HÖCHSTES VERGNÜGEN, MEINE SICHERHEITSSYSTEME ZU UMGEHEN, UM DAMIT MEINE TECHNISCHE UNZULÄNGLICHKEIT BLOSSZUSTELLEN. GECKO, DAS IST NICK, ANSCHEINEND KENNT IHR EUCH JA SCHON.

... ABER JETZT DER REIHE NACH - SO, WENN ICH MEINEN CODE EINGEBE, MÜSSTE ERSTMAL EIN MANIPULIERBARER WARIO AUFTAUCHEN ...!

ÄH, VIP, WEISST DU, WAS DU DA TUST?

- UPS...!

GRUAHAHA

SSS.. SONDERMÜLL!! ER LÄSST SICH NICHT LENKEN!

ACH JA?

OH... NEIN!

PALIMM!

BZZZZZZZ

IM PRINZIP SCHON...

GRR...?

EX...

OOOOOOAAAAA

...UND...

...HOPP!

$$E = \int_{-\infty}^{\infty} |f(t)|^2 \, dt = \int_{0}^{\infty} e^{-2t/\tau} \, dt = \left[-\frac{\tau}{2} e^{-2t/\tau} \right]_{0}^{\infty} = \frac{\tau}{2} < \infty$$

BIG-ST 99

HIER REIN IST DIE RATTE VERSCHWUNDEN. HM... ABER IN WELCHES STOCKWERK??

DANN GEHEN WIR HALT WIEDER. IRGEND-WANN ERWISCHEN WIR DEN SOWIESO!

GRUÄÄÄ!!

ALBERT EINSTEIN WEG 7

RA

„HENKER...?

WAS...

...ZUM...

...UMPF!

PLOFF!

AAAAAAAHAAAAAAAAAA...

MENSCH, VIP, SCHALT ENDLICH DEN GAME BOY AUS!

NA GUT.

DAS WAREN ÜBRIGENS DIE DREI, DIE MIR IM PARK ANS LEDER WOLLTEN.

UND GECKO HAT DICH GERETTET?!

POP

OOCH, ICH HATTE GERADE NICHTS BESSE-RES ZU TUN...

EINE FRAGE QUÄLT MICH NOCH, VIP: WARUM MUSSTE AUSGERECH-NET **ICH** DAS VERSUCHSKANIN-CHEN FÜR DEN REPRODUCER SPIELEN?

GANZ EINFACH, NICK: ICH BIN NUR DAS VERKAPPTE GENIE UND DU DER ACTION-HERO!

HAHAHAHA

HAHAHA HEHEHEHE

DU VERRÜCKTER HUND!

MÄNNER!

ENDE

system charts

NINTENDO 64

1(1)	**The Legend Of Zelda - Ocarina Of Time** Adventure/RPG **Nintendo**	4			M	DE
2(2)	**Banjo – Kazooie** Action Adventure **Nintendo**	4			M	DE
3(3)	**Turok 2 – Seeds Of Evil** Action/Ego-Shooter **Acclaim**	4	✓		C	DE
4(4)	**Super Mario 64** Action Adventure **Nintendo**	4			M	DE
5(5)	**Castlevania** Action Adventure **Konami**	4			C	
6(-)	**Command & Conquer** Strategie **Blizzard**	4	✓		M	DE
7(6)	**Star Wars: Episode I Racer** Future Racing **Nintendo**	4	✓		M	DE
8(7)	**Diddy Kong Racing** Fun Racing Adventure **Nintendo**	4			M/C	DE
9(-)	**The Mystical Ninja St. Goemon 2** Jump'n'Run **Konami**	4			C	
10(10)	**Wave Race 64** Jetski Racing **Nintendo**	2			M/C	DE
11(8)	**Mario Party** Spielesammlung **Nintendo**	4			M	DE
12(12)	**Lylat Wars** Shoot'em Up **Nintendo**	4			M	DE
13(-)	**Gauntlet Legends** Strategie **Midway**	4	✓		C	
14(13)	**Extreme G 2** **Future Racing** **Acclaim**	4			M/C	DE
15(-)	**The New Tetris** Puzzle **Nintendo**	4	✓		M	
16(9)	**F-1 World Grand Prix 2** **Racing** **Nintendo**	4	✓		M	DE
17(11)	**Star Wars: Rogue Squadron** Shoot'em Up **Nintendo**	4	✓		M	DE
18(15)	**Blast Corps** Action Adventure **Nintendo**	4			M/C	DE
19(16)	**1080° Snowboarding** Sports **Nintendo**	2			M	DE
20(18)	**Mario Kart 64** Fun Racing **Nintendo**	4			M/C	

4 2 1 Anzahl der Spieler

Unterstützt Rumble Pak

Deutscher Text

M Modulinterner Speicher

C Controller Pak

Expansion Pak

GAME BOY COLOR

1(1)	**The Legend Of Zelda - Link's Awakening DX** Adventure/RPG **Nintendo**	1	DE	COLOR
2(2)	**Super Mario Bros. Deluxe** Jump'n'Run **Nintendo**	2		COLOR
3(3)	**Conker's Pocket Tales** Action Adventure **Nintendo**	1	DE	COLOR
4(4)	**Quest For Camelot** Adventure/RPG **Nintendo**	1	DE	COLOR
5(7)	**Tetris DX** Puzzle **Nintendo**	2		COLOR
6(6)	**Wario Land II** Jump'n'Run **Nintendo**	1		COLOR
7(9)	**Harvest Moon** Life Simulation **Nintendo**	1	DE	COLOR
8(-)	**R-Type DX** Shoot'em Up **Nintendo**	1		COLOR
9(8)	**Die Biene Maja und ihre Freunde** Action **Acclaim**	1	DE	COLOR
10(5)	**F-1 World Grand Prix** Racing **Nintendo**	2	DE	COLOR
11(12)	**International Superstar Soccer 99** Sports **Konami**	2		COLOR
12(14)	**Castlevania Legends** Jump'n'Run **Konami**	1		
13(11)	**Mystic Quest** Adventure/RPG **Nintendo**	1	DE	
14(-)	**Klax** Puzzle **Konami**	1		COLOR
15(10)	**Shadowgate Classic** Adventure **Nintendo**	1	DE	COLOR
16(13)	**Super Mario Land 2 - Six Golden Coins** Jump'n'Run **Nintendo**	1		
17(16)	**Donkey Kong Land III** Jump'n'Run **Nintendo**	1		
18(15)	**Bugs Bunny & Lola Bunny** Jump'n'Run **Infogrames**	1		COLOR
19(17)	**Turok 2 - Seeds Of Evil** Action **Acclaim**	1	DE	COLOR
20(19)	**Sylvester & Tweety** Action **Infogrames**	1		COLOR

Anzahl der

Deutscher

COLOR Game Boy

top 5 Japan

1(1)	**Mario Golf** Sports **Nintendo**	4		M	
2(2)	**Pokémon Stadium 2** Fighting **Nintendo**	4		M	
3(3)	**Super Smash Bros.** Fighting **Nintendo**	4		M	
4(4)	**Pokémon Snap** Photo Shooting **Nintendo**	4		M	
5(3)	**Jikkyo Powerful Pro Baseball 6** Sports **Nintendo**	4		M	

top 5 USA

1(1)	**The Legend Of Zelda – Ocarina Of Time** Adventure/RPG **Nintendo**	4		M	
2(-)	**Pokémon Snap** Photo Shooting **Nintendo**	4		M	
3(4)	**Super Smash Bros.** Fighting **Nintendo**	4		M	
4(2)	**Rares Action Adventure** Ego Shooter **Nintendo**	4		M	
5(3)	**Mario Party** Spielesammlung **Nintendo**	4		M	

area 64

Jet Force Gemini
Seite 30

Mario Golf
Seite 34

Rugrats
Seite 36

Re-Volt
Seite 38

Gauntlet Legends
Seite 39

WWF Attitude
Tonic Trouble
Seite 40

The New Tetris
Jeremy McGrath
Supercross 2000
Seite 40

AREA 64

JET FORCE GEMINI™

Achtung! Wichtige Mitteilung an alle heroischen Starfighter: Jet Force Gemini, das fulminante Actionspektakel aus dem Hause Rare, sprengt sämtliche bekannten visuellen und akustischen Grenzen und teleportiert Euch in eine neue Ebene der Spielerfahrung. Mit einem Riesenaufgebot an Effekten und Gags nähert sich eines der großartigsten Abenteuer mit Lichtgeschwindigkeit unserer Galaxie. Nichts, aber auch gar nichts kann Euch darauf vorbereiten, was Euch in Jet Force Gemini erwartet! [miau]

MONDSTAUB UND STERNENGLANZ

Irgendwo im unendlichen Sternenmeer, weit entfernt von unserem Heimatplaneten, treibt der idyllische Planet Goldwood in der ewigen Dunkelheit des Alls, wie ein schimmerndes Juwel auf schwarzem Samt. Doch die friedliebenden Bewohner Goldwoods stehen einer Bedrohung gegenüber, die sie aus eigenen Kräften nicht abwenden können. Das Übel trägt einen Namen: Mizar, ein herrschsüchtiger Tyrann und Bösewicht reinsten Wassers, hat seine gierigen Klauen nach Goldwood ausgestreckt. Ein Ruf nach wahren Helden wird laut, und Ihr seid diejenigen, die diesem Ruf folgen!

TM & © 1999 RARE. RAREWARE LOGO IS A TRADEMARK OF RARE. © 1999 NINTENDO.

...und Licht wird zu Schatten!

Die Jet Force ist eine intergalaktische Einsatztruppe, welche den Frieden im All aufrecht erhalten soll. Leider wurde von Seiten der Föderation dem Tyrannen Mizar nicht genug Bedeutung geschenkt, und so konnte er seine Macht wie ein finsterer Polyp über weite Teile der Galaxie ausbreiten. Seine insektoide Armee gewann so rasch an Stärke, daß selbst die Jet Force nicht mehr gegen sie ankommen konnte. Ein Schiff nach dem anderen verglühte am Himmel in einem Ball aus orangerotem Neutronenfeuer, bis von der einst mächtigen Sternenflotte nur mehr ein einziges Schiff übrig blieb: nämlich das der Geschwister Juno und Vela.

Im Zeichen des Zwillings

Eigentlich widerstrebt es den lebhaften Zwillingen, tatenlos zusehen zu müssen, wie eine Welt nach der anderen unter die Herrschaft des Finsterlings gerät. Aber Befehl ist Befehl, und der lautet: „Abwarten!" Jedoch wird den beiden die ohnehin schon längst überfällige Entscheidung abgenommen, als plötzlich ein feindliches Schiff seine Tarnung fallen läßt und Mizars Schergen versuchen, an Bord zu kommen. In letzter Minute gelingt es dem Duo, in Begleitung ihres treuen Roboterhundes Lupus zu entkommen. Allerdings trennen sich ihre Wege auf der Flucht, und so müssen sie sich vorerst allein durch die mit Soldatendrohnen verseuchten Gebiete auf Goldwood schlagen.

Vielfältiger als die Farben des Andromedanebels

In diesem fantastischen Abenteuer gleicht kein Level dem anderen. Mal rennt Ihr durch den üppig wuchernden Dschungel auf Goldwood, mal jagt Ihr durch klaustrophobische Höhlensysteme oder führt erbitterte Lasergefechte in der Kälte des Weltalls. Wie auch immer: Ihr fühlt Euch ständig wie der Hauptdarsteller in einer Hollywood-Produktion. Wenn Ihr durch den Laderaum eines riesigen Raumschiffes schleicht, die Waffe im Anschlag, wissend, daß hinter dem nächsten Kistenstapel ein furchterregender Gegner lauern könnte, ertappt Ihr Euch dabei, wie Ihr mit geweiteten Pupillen und schweißnassen Händen vor dem Bildschirm kauert. Atmosphäre und Spannung in reinster Form werden Euren Adrenalinausstoß vervielfachen!

area 64

GEGNERISCHES OBJEKT AUF 11 UHR!

In **Jet Force Gemini** bleibt Euch keine Zeit für Verschnaufpausen. Ständig stürzen sich Gegner von allen Seiten auf Euch. Egal, ob zu Wasser, zu Lande oder in der Luft: Hinter jeder Ecke lauern die Gefahren. Einzeln, zu zweit oder in ganzen Formationen decken Euch Mizars Soldaten mit blitzendem Laserfeuer, blaßschimmernden Plasmasalven und zielsuchenden Raketen ein. Nur mit lichtschnellen Reflexen und sicherem Zielvermögen könnt Ihr die gegnerischen Horden überwinden. Glücklicherweise verfügen Eure Waffen über eine Zielfunktion, die innerhalb eines bestimmten Toleranzbereichs jeden Gegner automatisch anvisiert. So könnt Ihr auch im dichtesten Sperrfeuer Euer Augenmerk darauf legen, herannahenden Schüssen gezielt auszuweichen.

EIN FÜLLHORN AN FEUERKRAFT!

Was wären gestandene Helden in einem Science Fiction-Epos ohne entsprechende High Tech-Unterstützung in Sachen Bewaffnung? Diese Frage bleibt in **Jet Force Gemini** glücklicherweise offen, denn Juno, Vela und Lupus können auf ein reichhaltiges Sortiment an höchst durchschlagkräftigen Waffen zurückgreifen. Egal ob Laserpistole, Profigewehr, wärmegelenkte Wurfsterne, Plasmakanonen oder verschiedene Minentypen: Für jede Situation, steht Euch das passende Gerät zur Verfügung. Munition findet Ihr am Wegesrand oder in Kisten. Solltet Ihr tatsächlich einmal Eure gesamte Munition verballert haben, könnt Ihr immer noch Eure Standardwaffe einsetzen, die über unbegrenzten Munitionsvorrat verfügt.

36
Pixi

DER STEINIGE WEG ZUR EHRE

Zwar handelt es sich bei **Jet Force Gemini** eindeutig um ein stark actionorientiertes Spiel, aber wer lediglich mit gedrücktem Feuerknopf durch die riesengroßen und abwechslungsreichen Level rennt, wird das Missionsziel nicht erfüllen. Denn Ihr solltet auch darauf achten, die gefangenen Bewohner Goldwoods zu befreien, bevor sie im blitzenden Lasergewitter zu Schaden kommen. Manche Türen können nur mit bestimmten Schlüsseln geöffnet werden, während sich andere erst öffnen, wenn Ihr eine bestimmte Anzahl feindlicher Soldaten bezwungen habt. Zahlreiche Aufgaben, wie z.B. die Suche nach den Einzelteilen eines Droiden, stellen Euer Jump'n'Run-Können ebenso auf die Probe wie Eure Kombinationsgabe und einen gesunden Forschergeist!

In einer Welt voller Wunder

Schon auf den ersten Blick wird Euch die technische Perfektion dieses Top-Spiels ins Auge fallen. Die Entwickler von Rare haben einmal mehr bewiesen, daß sie wahre Meister der Programmierkunst sind. Unzählige Objekte jagen über den Bildschirm, die Hintergründe erstrahlen in den leuchtendsten Farben. Geradezu atemberaubende Kameraschwenks und sphärisch funkelnde Lense-Flares lösen sich mit detaillierten Partikeleffekten und spiegelnden Böden oder schäumenden Wasserfällen ab. Dank Expansion Pak-Unterstützung bleibt in Sachen Grafik garantiert kein Auge trocken!

Hört Ihr den Aufschrei im All?

Und ob Ihr den hören werdet! Denn auch die Ohren gehen nicht leer aus! Explosionen, dröhnende Maschinen, glasklare Sprachausgabe: Soundeffekte vom Feinsten garnieren das spielerische Meisterwerk und treiben Atmosphäre und Spannung auf den Siedepunkt! Und wie sieht es auf der musikalischen Seite aus? Egal ob orchestrale Themen, schnelle Drum'n'Bass-Rhythmen oder treibender Technosound – für jeden Geschmack ist etwas dabei. **Jet Force Gemini** ist auch auf akustischem Gebiet ein Spiel der Marke „XX-Large"! Wohl dem, der zu Hause über leistungsfähige Lautsprecher verfügt!

Werdet Zeuge der Geburt eines neuen Sterns!

Es ist ausgesprochen schwer, ein Spiel wie **Jet Force Gemini** mit Worten zu beschreiben. Man muß es gesehen, gehört und natürlich gespielt haben, um diese Softwareperle in Ihrer Gesamtheit zu erfassen. Der Filmcharakter zieht sich von der ersten bis zur letzten Sekunde durch das gesamte Spiel und wird durch perfekt inszenierte Zwischensequenzen ständig auf höchstem Niveau gehalten. Dieser interaktive Spielspaß bietet Unterhaltung und Herausforderung erster Güte und läßt Worte wie „Eintönigkeit" oder „Langeweile" ins digitale Nirvana stürzen!

MARIO GOLF™

Freut Euch einmal mehr auf einen genialen Partyspaß!

Erneut treffen sich Mario, Luigi, Peach und etliche andere Nintendo-Stars zum gemeinsamen Kräftemessen – diesmal auf einer Reihe herrlichster Golfplätze!

Wer bisher glaubte, Golf sei eher langweilig, der wird durch Mario Golf eines besseren belehrt: Dieses Spiel hat einen immens hohen Fun-Faktor, so daß man es ohne Zögern in einem Atemzug mit Bestsellern wie Mario Kart 64 und Mario Party nennen kann! [tr]

CAMELOTS GENIESTREICH!

Eine klassische Golf-Simulation besticht in der Regel durch viele technische Details, um auch am Bildschirm möglichst authentisches Spielen zu ermöglichen. Allerdings kommt dabei der Spaß mitunter etwas zu kurz. Bei einem Fun Golf-Spiel hingegen verhält es sich eher umgekehrt. Den Programmierern von Camelot ist jedoch gewissermaßen ein „Hole-in-One" geglückt: Mario Golf besticht durch realistische sportliche Simulation in Kombination mit den originellen Stars des Nintendo-Universums! Wenn also aus Warios Ball nach einem perfekten Schlag während des Flugs wilde Blitze zucken, oder wenn Luigi nach einem verlorenen Loch in Tränen ausbricht – dann wird aus dem eher kontemplativen Sport ein echter Partyspaß!

© 1999 NINTENDO/CAMELOT

REALISTISCHE SIMULATION...

Unzählige verschiedene Modi sorgen in **Mario Golf** für reichlich Abwechslung und endlosen Spielspaß! So habt Ihr selbstverständlich die Möglichkeit, an einem Tournament teilzunehmen. Dabei müßt Ihr möglichst viele Punkte sammeln, damit Ihr schließlich zum nächsten Golfplatz gelangt. (Zuvor empfiehlt sich freilich der Trainings-Modus, damit Ihr sicherer werdet...) Außerdem stehen Euch nicht von Beginn an alle Charaktere zur Verfügung: Ihr müßt sie im Get Character-Modus erst einmal freispielen, indem Ihr sie in einem fairen Wettkampf auf einem der 18-Loch-Plätze besiegt. Eine echte Herausforderung, denn Ihr beginnt mit Peach, Baby Mario und zwei menschlichen Fantasie-Charakteren. Um also an Luigi, Wario oder gar Mario zu gelangen – dazu bedarf es golferischen Könnens und Geschicks!

...UND WILDER PARTYSPASS!

Wer mehr dem Spaß am Spiel frönen möchte oder seiner Party mit ein paar Freunden noch den letzten Kick geben will, der sollte sich mit bis zu vier Spielern zum Beispiel im Club Slots-Modus messen. Hier wählt eine sogenannte Slot Machine (ein einarmiger Bandit) die Schläger aus. Gehöriges Geschick und auch ein Quentchen Glück sind angesagt, damit hier alles glatt geht! Oder wie wäre es mit einer Mischung aus klassischem Golf und Billard? Im Mini-Golf-Modus werden alle Löcher von niedrigen Mauern umgeben. Um zu punkten, muß der Ball zunächst auf die Mauer prallen, um dann im Loch zu verschwinden. Golf über Bande gespielt... Doch auch für Singles gibt es einen originellen Spaß-Modus: Speed Golf! Hier geht es in erster Linie um Geschwindigkeit. Wer seinen Ball in möglichst kurzer Zeit über die gesamte Distanz getrieben hat, der hat gewonnen! Dennoch sind auch hier die exakte Wahl des Schlägers und der Schlagintensität gefordert – einfach nur den Ball zu prügeln reicht nicht!

ENTERTAINING GOLF!

Um nochmal auf die technischen Details zurückzukommen: Neben erstklassigen Grafiken und flüssigen Animationen besticht **Mario Golf** auch durch wunderschöne Lens Flare- und Wasser-Effekte. Doch auch auf die echte Golf-Physik wurde größter Wert gelegt. So wirken sich die Wetterverhältnisse ebenso auf den Ball aus wie die Exaktheit des Schlags. Bei Regen z. B. läuft der Ball auf dem Grün ganz anders als bei sonnigem Wetter. Der Wind, dessen Richtung durch einen in der rechten oberen Ecke plazierten Buu Huu angezeigt wird, kann den Ball weit abtreiben – wenn Ihr ihn nicht berücksichtigt! Das Programm gibt stets einen optimalen Schläger für die benötigte Entfernung an, doch als geübter Spieler solltet Ihr ruhig einen Schläger Eurer Wahl nehmen, um schließlich vielleicht doch besser zu liegen als Euer Konkurrent!

Rugrats™

Rugrats - Scavenger Hunt

Die Rugrats krabbeln auf Euch zu, um Euer Nintendo64 in einen interaktiven Laufstall zu verwandeln! „Huutschi Kuutschi Kuu...“ Schnappt Euch einfach drei Eurer Freunde und begebt Euch mit den knuffigen Teppichratten auf eine fantasievolle, witzige Reise in die Welt der windeltragenden Fernseh-Stars. Schlüpft in die Rolle eines der Krabbler und erlebt die ersten Babyschritte virtuell auf dem Nintendo64 noch einmal! [step]

Die Rugrats - Eine Chronik

- Die Rugrats tauchen 1991 zum ersten Mal im US-Fernsehen auf dem Sender Nickelodeon auf und entwickeln sich innerhalb kurzer Zeit zum Dauerbrenner!
- Die Geschichten um die knuddeligen Babys erreichen in den USA sensationelle Einschaltquoten!
- Von 1991 bis 1994 haben es die Rugrats auf 65 Folgen gebracht. 59 weitere Episoden gingen von 1997 bis heute über den Äther. Außerdem wurden noch drei Specials produziert.
- Die Rugrats werden jede Woche von 21 Millionen Zuschauern aufmerksam verfolgt. Ungefähr 11,8 Millionen Fans sind Kinder, der Rest Erwachsene.
- Der Rugrats-Kinofilm war in den USA und auch hierzulande ein großer Erfolg.
- Mittlerweile haben die Rugrats tapsend und trällernd auch deutschsprachige Fernsehschirme erobert!

© 1998 VIACOM INTERNATIONAL INC./THQ INC. ALL RIGHTS RESERVED. NICKELODEON, RUGRATS AND ALL RELATED TITLES, CHARACTERS AND LOGOS ARE TRADEMARKS OF VIACOM INTERNATIONAL INC. CREATED BY KLASKY CSUPO INC. ALL RIGHTS RESERVED. THQ TM 1998 THQ INC.

Drei in einem!

Rugrats – Scavenger Hunt basiert auf dem Spielprinzip klassischer Brettspiele.

Ihr habt dabei die Möglichkeit, mit bis zu drei Freunden die unterschiedlichen Spielbretter zu erkunden. Das Game bietet Euch dazu drei verschiedene Spiele in einem Modul. Jedem der Brettspiele liegt eine völlig andere Thematik zugrunde, wobei aber jedes einzelne hochkarätigen Party-Spaß garantiert. Wir wollen Euch die drei Spiele hier kurz vorstellen!

„Wer war das?!?"

Oh nein! Angelika hat Stu Pickles' antike Aztekenstatue vom Tisch geworfen, woraufhin das kostbare Stück in tausend Scherben zersprungen ist!

Im *Temple of Gloom* habt Ihr nun die Aufgabe, alle Teile der Statue aufzuspüren, bevor Euch die gemeine Angelika zuvorkommt. Eure fiese Laufstall-Kollegin will die Statue nämlich mit einer gehörigen Menge Klebstoff wieder zusammenpuzzlen, um anschließend die Schuld auf Baby Tommy & Co. abzuwälzen!

Die Rugrats bewegen sich bei ihrer Suche nach den Scherben im Archäologen-Outfit durch ein Echtzeit-3D-Umfeld. Ihr Weg führt sie dabei durch enge, schummrig beleuchtete Gänge auf der Suche nach den Scherben. Rundenweise bewegt Ihr Euch über die verschiedenen Felder, sammelt Kekse oder müßt aussetzen. Und haltet immer die Augen nach Angelika auf!

Geheimnisvolle Schätze!

Stu hat ein Modell-Piratenschiff für das Familienaquarium gebastelt, woraufhin sich Opa Pickles eine abenteuerliche Geschichte über mystische Schätze in der Karibik ausdenkt. Die Rugrats tauchen nicht nur in ihrer Phantasie, sondern auch im Modus *Pirate Treasure Hunt* nach den Kostbarkeiten auf dem versunkenen Schiff!

In kompletter Tauchausrüstung könnt Ihr z.B. Eure Kekse bei anderen Babys gegen Schätze eintauschen oder – falls Ihr auf dem richtigen Feld landet – auf dem Familienhund Spike reiten, um so größere Distanzen zurückzulegen! In verschiedenen Minispielchen habt Ihr die Möglichkeit, um zusätzliche Kekse zu spielen – und die benötigt Ihr auch, um zu gewinnen!

Süße Urzeit!

Reist mit den Rugrats in die Vergangenheit! Nachdem die Kleinen heiße Schokolade auf ihrem Reptar-Spiel verschüttet haben, erfinden sie ein Abenteuer, in dem sie Reptars Insel von klebrigen Süßigkeiten befreien müssen! In *Reptar's Rally* habt Ihr nun die Aufgabe, eine bestimmte Anzahl von Süßigkeiten zu sammeln. Das Baby, das diese Aufgabe als erstes meistert, gewinnt!

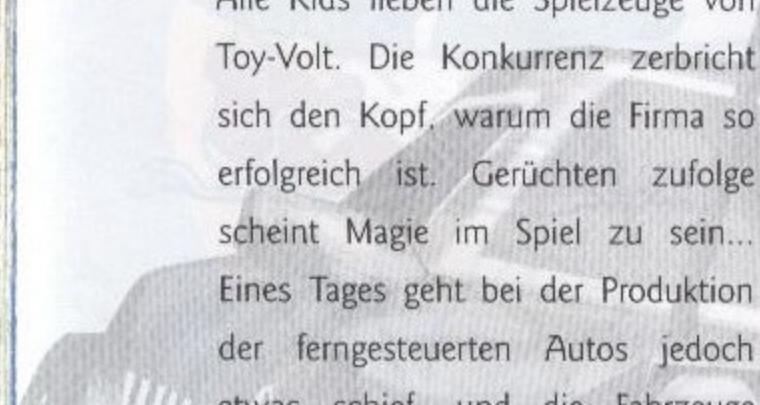
AREA 64

RE-VOLT™

Wolltet Ihr schon immer die Welt aus der Sicht eines ferngesteuerten Autos erleben? Dann habt Ihr jetzt die Gelegenheit! Ihr rast draußen und drinnen, auf dem Kopf und sogar rückwärts durch die abgedrehtesten Locations - selbst Klaviere werden zu Rennkursen umfunktioniert! Nehmt mit uns an den außergewöhnlichsten Rennen aller Zeiten teil! [inka]

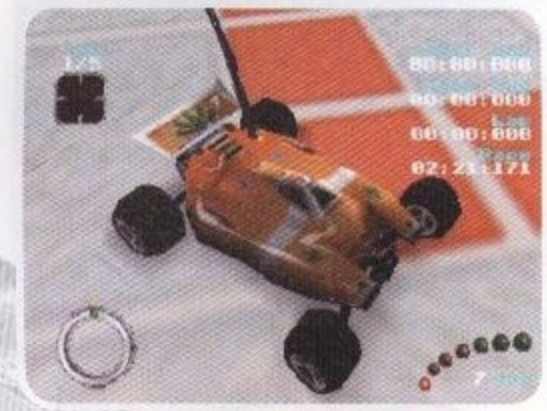
Geschwindigkeit hat einen Namen!

Alle Kids lieben die Spielzeuge von Toy-Volt. Die Konkurrenz zerbricht sich den Kopf, warum die Firma so erfolgreich ist. Gerüchten zufolge scheint Magie im Spiel zu sein... Eines Tages geht bei der Produktion der ferngesteuerten Autos jedoch etwas schief, und die Fahrzeuge entwickeln ein Eigenleben. So kommt es zu wildesten Rennen – und Ihr seid mittendrin! Für den Sieg wird fast jedes Mittel eingesetzt. Auf der Strecke liegen unzählige Waffen und andere Goodies verteilt, die Euch beim Kampf um die vorderen Plätze helfen. So könnt Ihr beispielsweise Ölflecken auf der Fahrbahn auslegen und hoffen, daß der nachfolgende Fahrer darauf ausrutscht und somit kurzzeitig die Kontrolle verliert. Besonders der Mehrspielermodus wird auf diese Weise zum absoluten Partykracher! Für Schadenfreude und witzige Kommentare unter den Kontrahenten ist jedenfalls bestens gesorgt!



Unendlich viele Strecken!

Die neue Grafik-Engine zaubert die fast unglaublich wirkenden Lichteffekte mühelos auf den Bildschirm, und das Geschehen läuft zu jeder Zeit flüssig ab. Im Spiel könnt Ihr Euch auf 13 vorgefertigten Kursen in 7 verschiedenen Umgebungen messen. Ein integrierter Streckeneditor erlaubt zusätzlich, eigene Rundkurse zu erstellen und auf dem Controller Pak abzuspeichern. Kurz gesagt: Spielspaß ohne Ende ist garantiert!



RE-VOLT ™ & © 1999 ACCLAIM ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED. ACCLAIM IS A DIVISON OF ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ® & © 1999 ACCLAIM ENTERTAINMENT. DEVELOPED BY IGUANA LONDON LTD.

AREA 64

GAUNTLET™ LEGENDS

Seid gegrüßt, edle Ritter, tapfere Walküren und mächtige Magier! Tretet ein in die mystischen Welten von Gauntlet Legends und befreit das Land von der dräuenden Finsternis, welche da aus dem Dämonaion des siebenten Kreises hervorgekrochen ist. Doch seid auf der Hut, furchtlose Krieger, denn Euch erwartet eine Armada des Bösen! [miau]

GIB MIR VIER!

Tapf're Helden braucht das Land! Wahlweise als schwertschwingender Ritter, als amazonenhafte Walküre, als zielsicherer Bogenschütze oder aber als weiser Magier zieht Ihr aus, um die sagenhaften Runensteine zu finden und den Dämon in seine Schranken zu weisen. Dabei können bis zu vier Spieler gleichzeitig auf die Reise gehen. Der Bildschirm wird bei mehreren Spielern nicht geteilt, sondern Ihr bewegt Euch stets gemeinsam auf einem Screen fort. So könnt Ihr Eure Gegner von allen Seiten richtig in die Zange nehmen!

ÜBER STOCK UND STEIN

Die Welten Atarias strotzen nur so vor üppiger Grafik und traumhaften Effekten. Dank des Expansion Pak dürft Ihr Euch nicht nur auf eine gestochen scharfe Bildschirmdarstellung freuen, der erweiterte Arbeitsspeicher sorgt auch für absolut flüssige und stets detaillierte Grafiken.

DER RPG-EFFEKT

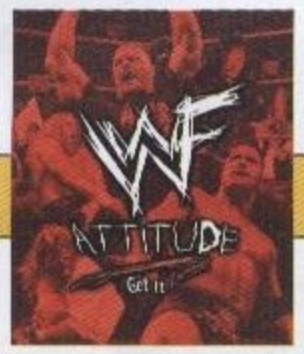
Wie im RPG kann Euer Held enorm Erfahrung sammeln. Das bedeutet: Mehr Lebensenergie, stärkere Angriffe und all die anderen netten Dinge, die man von reinrassigen Rollenspielen kennt. Solltet Ihr einen Runenstein übersehen, könnt Ihr später wieder in bereits durchgespielte Welten zurückkehren – selbst die einst hartnäckigsten Monster kosten Euch dann nur mehr ein mildes Lächeln!

EIN GAR KÖNIGLICHES VERGNÜGEN

Mit Gauntlet Legends für das Nintendo64 erwartet Euch die mit Abstand schönste, spannendste und umfangreichste Version dieses Klassikers! Die Möglichkeit, mit bis zu vier Spielern gleichzeitig ins Abenteuer zu ziehen, umwerfende Grafiken, bombastischer Sound und eine gelungene Mischung aus Action- und Rollenspielelementen begeistern Spieler aller Altersklassen.

©1998 ATARI GAMES CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED. MIDWAY AND THE M IN A CIRCLE DESIGN ARE TRADEMARKS OF MIDWAY GAMES INC.

area64area64



THE SHOW MUST GO ON!

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ Acclaim

Es ist soweit! Die Gladiatoren der World Wrestling Federation stehen für ihren nächsten Auftritt auf dem Nintendo64 bereit! Satte 17 Spielmodi stehen zur Auswahl, wobei besonders der innovative Karriere-Modus interessante Spielstunden verspricht. Dabei startet ihr mit kleinen, unbedeutenden Kämpfen beim *Monday Night Raw* und steigert Euch, durch entsprechende Erfolge, bis hin zum Main-Event bei Veranstaltungen wie *WrestleMania* oder *SummerSlam*. Technisch haben sich die Programmierer ebenfalls arg ins Zeug gelegt: Die Grafik wurde gegenüber dem Vorgänger nochmals verbessert. Selbst Details wie die Schriftzüge auf dem Kampfdress sind problemlos zu erkennen.

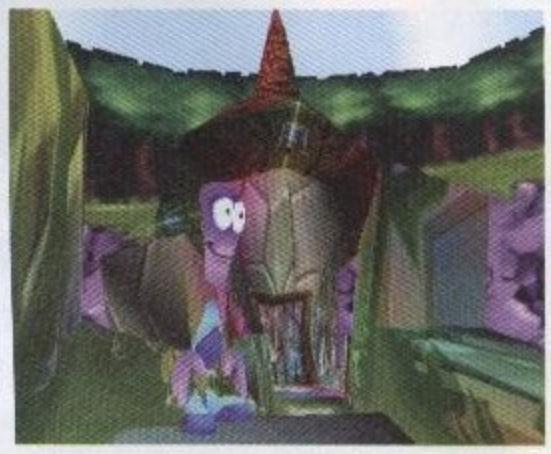
Die Bewegungen der Wrestler wurden durch aufwendiges Motion Capturing eingefangen und wirken wirklich atemberaubend realistisch. Jeder Schlagabtausch wird außerdem akustisch von den Kommentaren Jerry „The King" Lawlers und Shane McMahons begleitet.

Angriff der Killerkarotten

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ Ubi Soft

Der Vorzeigeheld der Entwickler von Ubi Soft, Rayman, bekommt Konkurrenz gleich aus dem eigenen Haus: Ed heißt der schusselige **Tonic Trouble**-Hauptdarsteller, der die Welt vor dem bösen Schurken Grogh retten muß. Ihr steuert Ed durch zehn dreidimensionale, umfangreiche Welten (inklusive einiger Bonuslevel), die sich durch geradezu verschwenderische Details auszeichnen und unter anderem wunderschöne Spiegel- und Lichteffekte bieten.

Um Grogh zu besiegen, greift der Anti-Held auf eine Vielzahl unterschiedlicher Aktionen zurück, die er auch bitter benötigt, um den Weltfrieden wiederherzustellen. So kann er springen, rennen, tauchen und sogar schwerelos durch die Luft



gleiten. Auch auf diverse Waffen darf Ed zurückgreifen, um sich der Vielzahl der Gegner zu erwehren. Seine Hauptaufgabe aber besteht darin, in jeder Welt sechs versteckte Gegenstände zu finden – bevor er schließlich Grogh zum finalen Gefecht gegenübertreten muß.

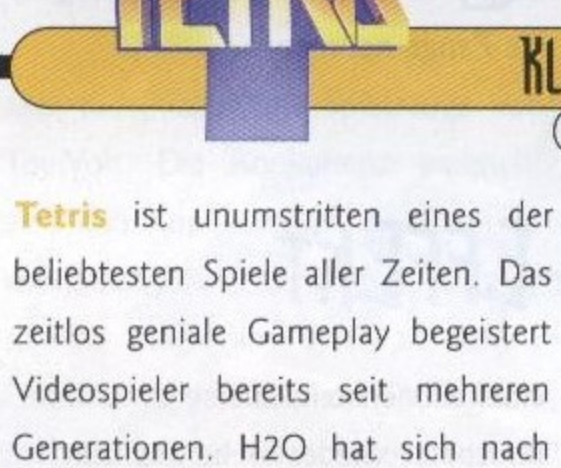
Tonic Trouble bietet genau das richtige Futter für Jump'n'Run-Fans! Ihr werdet Eds sympathischem Charme erliegen, wetten...?

THE NEW TETRIS™

Klassiker im neuen Gewand!

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ Nintendo

Tetris ist unumstritten eines der beliebtesten Spiele aller Zeiten. Das zeitlos geniale Gameplay begeistert Videospieler bereits seit mehreren Generationen. H2O hat sich nach dem Ausflug in die dritte Dimension (**Tetrisphere**) zurück zu den 2 D-Wurzeln begeben und sich für das ausgereifte Gameplay einige neue Features ausgedacht – und so entstand **The New Tetris**! Eine geniale Neuerung ist beispielsweise die Möglichkeit, einen gerade nicht benötigten Stein zu „parken" und zu einem späteren Zeitpunkt einzusetzen. Und der Mehr-Spieler-Modus, in dem erstmals bis zu vier Spieler an der kniffligen Klötzchen-Knobelei teilnehmen können, läßt den Titel endgültig in den Spielspaßolymp aufsteigen.



Musikalisch untermalt wird das Ganze von verschiedenen Melodien, die hervorragend zur kontemplativen Atmosphäre passen und echte Ohrwurmqualitäten besitzen. Alsdann: Daheim **The New Tetris** für das Nintendo64 und unterwegs **Tetris DX** für den Game Boy Color – mit diesen beiden Spielen braucht Ihr nirgendwo und zu keiner Zeit auf die magischen Klötzchen zu verzichten!

JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000

ACCLAIM GIBT GAS!

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ Acclaim

Auf Basis der NFL Quarterback´99-Engine entsteht bei Acclaim derzeit ein Motorbike Racing der Extraklasse: Jeremy McGrath, König der Motocross-Fahrer und 8-facher AMA Motocross Champion, zeichnet bei der Entwicklung von **Jeremy McGrath Supercross 2000** höchstpersönlich für das Design der Bikes und Kurse verantwortlich.

Insgesamt wird das fertige Spiel 16 Strecken bieten, weitere können mit einem integrierten Streckeneditor erstellt und auf dem Controller Pak abgespeichert werden. Auf jedem Kurs gibt es verschiedene Wetterbedingungen, u.a. also auch Regen und Nebel. Vor allem bei Regen gilt es, das eigene Bike versiert zu steuern, denn der nasse Untergrund wirkt sich mitunter negativ auf das Fahrverhalten aus. Im Mehrspieler-Modus können sich zwei Spieler auf dem Split-Screen heiße Rennen um den Sieg liefern. **Jeremy McGrath Supercross 2000** wird auch mit dem Expansion Pak kompatibel sein und hat alle Voraussetzungen, um als rasantes Motocross-Rennspiel zu bestehen!

RAYMAN® 2
THE GREAT ESCAPE™

© 1999 UBI SOFT ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED.

©™ & © 1999 Acclaim Entertainment. All rights reserved.

HAST DU SIE SCHON ALLE?

Endlich bleibt Dir kein Geheimnis mehr verborgen! Egal ob Rote Edition oder Blaue Edition: Mit dem offiziellen POKéMON-Spieleberater schnappst Du sie garantiert alle. Dich erwarten detaillierte Karten mit den Fundorten aller Items, 150 Sammelsticker und jede Menge Tips und Tricks direkt von den Spieleprofis bei Nintendo!

Demnächst bei Deinem Nintendo-Händler.

Nintendo®

PLAYER'S LOUNGE

WANN KEHRT LINK ZURÜCK?

Sonja Kerkelink, D-Nordhorn (via eMail)

Herzlichen Glückwunsch zum Club Nintendo-Magazin! Ihr werdet wirklich immer besser.

Aber jetzt zu meiner Frage: Ich habe im Internet einige Bilder von **The Legend of Zelda – Gaiden** gesehen und fand sie sehr beeindruckend. Könntet Ihr mir sagen, ob und wann dieses neue Zelda-Spiel in Europa veröffentlicht wird?

Zunächst mal vielen Dank für das Lob. Zu Deiner Frage: The Legend of Zelda – The Continuing Saga wurde auf der Nintendo Space World erstmals der Öffentlichkeit vorgestellt. Was wir dort anschauen durften, war in der Tat sehr beeindruckend. Allerdings steht bislang weder ein Veröffentlichungstermin für Europa fest, und ob das Spiel überhaupt in Europa veröffentlicht wird, ist auch noch nicht sicher. Du kannst aber sicher sein, daß wir Dich über alles Neue zum Thema auf dem laufenden halten und rechtzeitig informieren! Du kannst ja auch gelegentlich auf Nintendo Online surfen (www.nintendo.de)...

ZU WEISS?

Christian Schmid, CH-Luzern

Sagt mal, was ist denn mit dem Club Nintendo-Magazin passiert? Ich bin zwar seit Jahren treuer Nintendo-Fan, und was die Spiele angeht wird das auch so bleiben. Aber sagt mal: Was habt Ihr denn mit dem Heft angestellt? Die alten Ausgaben waren noch richtig schön bunt, man konnte in die Nintendo-Welten richtig eintauchen! Irgendwie sieht Euer Heft jetzt aber viel kühler aus. Könnt Ihr es nicht wieder etwas mehr wie früher gestalten?

Du wirst sicherlich bereits gemerkt haben, daß wir uns wieder ein wenig an das „alte" Layout angenähert haben, so sind z.B. die Überschriften in den Artikeln wieder „spielbezogener" gestaltet. Wir erhalten übrigens immer wieder positive und negative Reaktionen auf die Heftgestaltung, allerdings ist die Mehrheit zufrieden mit dem neuen Layout. Wir sind überzeugt, daß die aktuelle Gestaltung des Magazins einem modernen Zeitschriftenlayout entspricht.

RAREWARE

Christian Decher, D-Suddendorf

Ich habe mir neulich **Banjo-Kazooie** und **Blast Corps** gekauft und bin absolut begeistert von diesen Spielen. Grafik, Action, Schwierigkeitsgrad – da paßt einfach alles! Habt Ihr vielleicht mal ein Special über die Programmierer von Rare geplant? Und könnt Ihr mir sagen, welche Projekte von Rare in Zukunft zu erwarten sind?

*Rare arbeitet natürlich ständig an einer Vielzahl hochkarätiger Spiele – nicht nur für das Nintendo64, sondern auch für den Game Boy Color! Das Spiel des Monats in der aktuellen Ausgabe, die Du gerade in den Händen hältst, ist **Jet Force Gemini**. Es wurde von denselben Programmierern entwickelt, die auch für **Blast Corps** verantwortlich zeichnen. Außerdem wird in diesem Jahr auch das lange erwartete **Donkey Kong 64** erscheinen. Zudem darfst Du Dich auch auf den ersten Titel freuen, der durch die Zusammenarbeit zwischen Nintendo, Rare und Disney entstanden ist: Mit **Mickey's Toon Racing** erscheint für den Game Boy Color ein wildes Fun Racing dieser auf der letzten E3 angekündigten Allianz! Übrigens hatten wir bereits in Ausgabe 1/99 ein Rare-Special veröffentlicht.*

MEHR MUSIK!

Werner Hoyer, D-Brunsbüttel

Moin Moin, Club Nintendo! Seit Ihr Euer Heftlayout geändert habt, macht es noch mehr Spaß, das Magazin zu lesen. Vor allem die umfangreiche Support Zone ist super! Apropos Support Zone: Bei diesem Rubriktitel verstehe ich ja, daß Ihr ihn in englischer Sprache schreibt. Doch muß das wirklich bei allen Rubriken so sein? Ihr habt doch auch jüngere Leser, die sicherlich etwas Schwierigkeiten mit Englisch haben bzw. die diese Sprache überhaupt nicht gelernt haben.

Dann hätte ich aber noch eine andere Frage, und zwar Eure CDs betreffend: Leider lese ich Euer Magazin erst seit knapp zwei Jahren und habe erst kürzlich erfahren, daß schon eine ganze Reihe Nintendo-Soundtracks erschienen sind. Daher meine Frage: Sind noch ältere Soundtrack-CDs erhältlich? Ich würde sehr gern auch ein paar der „älteren" Titel hören!

Erst einmal vielen Dank für Dein Lob. Was die CDs angeht, müssen wir Dir leider sagen, daß die meisten der älteren Soundtracks schon lange vergriffen und daher nicht mehr erhältlich sind. Die neue Abo-Prämie wird aber sicherlich ein kleiner Trost für alle sein, die die „alten" Soundtracks verpaßt haben: Es handelt sich dabei nämlich um die N64 Y2K-Millennium Trax. Eine Reise in die musikalische Nintendo-Vergangenheit – und zwar im neuen Gewand, mit 20 coolen Dance- bzw. Drum'n'Bass-Tracks! (Abo-Postkarte und Abo-Prämie findet Ihr wie üblich auf Seite 83!)

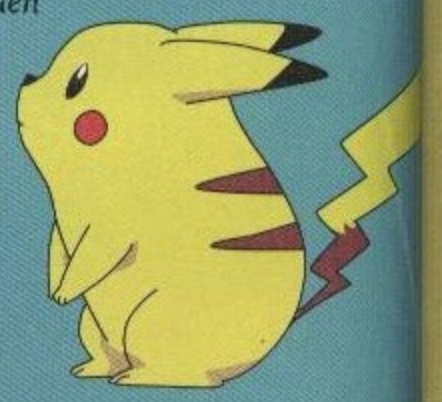
N-GANG RULES!

Mark Hoffmann, D-Wernigerode

Seit Ihr das Magazin verändert habt, finde ich es noch besser als vorher. Da ich mich obendrein u.a. auch für Astrologie interessiere, bin ich natürlich von Eurem Yoshiskop ganz begeistert und total gespannt auf die Ausgabe, in der das Horoskop für das Sternzeichen Waage abgedruckt ist. Aber auch der neue Comic-Stil sagt mir sehr zu: Die N-Gang ist wirklich total abgedreht! Vor allem in der letzten Ausgabe ging es ja tierisch ab – als Wario aus dem Game Boy kam und den Direktor verfolgt hat, habe ich mich vor Lachen echt gekringelt!

Übrigens: Den 8. Oktober habe ich mir schon rot im Kalender angestrichen, damit ich einer der ersten sein kann, die sich auf die Jagd nach den 150 Pokémon begeben!

Es freut uns, daß Dir das neue Magazin so gut gefällt. Und mit dem neuen Comic scheinen wir – wie wir aus sehr vielen Leserbriefen erfahren – nicht nur Deinen Geschmack getroffen zu haben. Die Pokémon-Manie hat die Redaktion übrigens auch schon fest im Griff: Patrick wollte ein riesiges Pikachu-Plüschtier aus der Redaktion entführen, doch er konnte noch gestoppt werden, bevor er den Fahrstuhl erreicht hatte. Zur Strafe mußte er sich ein Pikachu-Kostüm anziehen und zwei Tage darin herumlaufen...



MAILBOX LOUNGE

PLAYER'S LOUNGE

POKéMON-BEGEISTERUNG

Florian Rittmann, D-Berlin

Das war wirklich der Event des Jahres! Am 21. und 22. August hatte ich das Glück, beim Pokémon-Weekend in Berlin dabei zu sein und habe das Pokémon-Headquarter besucht. So viel Information und Spaß unter einem Dach! Endlich weiß ich ganz genau, worum es bei **Pokémon** geht, und ich kann kaum erwarten, mir die Rote Edition oder die Blaue Edition zuzulegen. (Ich werde wohl eine Münze werfen, um mir die Entscheidung zu erleichtern...) Ich habe mein Zimmer schon mit diversen Pokémon-Postern verschönert und nehme täglich jede Folge auf Video auf, damit ich sie wieder ansehen kann!

Mein absolutes Lieblings-Pokémon ist übrigens Pikachu. Ich freue mich jedesmal, wenn Ashs kleiner gelber Freund über meinen Fernsehschirm wuselt. Wie viele Folgen der Serie gibt es eigentlich insgesamt?

So, das war jetzt aber genug von meinen Lobpreisungen. Ich schaue mir jetzt die erste Episode nochmals an!

Bis dahin: Pika... Pikachu!

Das ist super, daß Dir das Pokémon-Weekend in Berlin so gut gefallen hat. Einige Redakteure von uns waren ebenfalls vor Ort und von diesem Event komplett begeistert! Pika... Pikachu! Das riesige Pokémon-Headquarter und die umfassende Ausstellung über unsere Lieblinge haben es nicht nur Dir angetan! Auch bei uns befindet sich Pikachu an der Spitze der Beliebtheitsskala, aber auch Bisasam und Schiggy haben ihre treuen Anhänger! Doch eigentlich sind alle 150 Pokémon liebenswert, oder? (Schreibt uns doch mal, welches Pokémon Euch am besten gefällt!)

Was die Fernsehserie angeht: Zunächst werden auf RTL II die ersten 52 Folgen gezeigt werden, im nächsten Jahr dürft Ihr Euch dann auf 52 weitere Folgen voller Spaß und Pokémon-Action freuen!

*Wenn Du noch mehr über Pokémon erfahren willst, dann lies doch einfach sorgfältig die Pokémon-News in dieser Ausgabe und schaue immer wieder auf die Pokémon-Homepage **www.pokemon.de**! Pika...Pi...Pikachu!*

VOM VOODOO-ZAUBER VERZAUBERT

Thorsten Falzmaier, CH-Chur

Ihr werdet wirklich immer besser! Die letzte Ausgabe war vom Cover her ein echtes Highlight. Als ich das brandneue Club Nintendo-Magazin in meinem Briefkasten fand, klappte mir erst einmal vor Begeisterung die Kinnlade herunter! So ein geniales Cover hat es ja noch nie gegeben! Der **Turok**-Titel von letztem Jahr war schon klasse, aber das Bild von **ShadowMan** auf meiner Lieblingszeitung war der absolute Kracher! Bringt bitte ein Poster davon! Ich habe noch Platz an meiner Wand!

Ich bin sowieso seit dem ersten Turok-Spiel für das Nintendo64 ganz begeistert von den Acclaim-Spielen, und Euer **ShadowMan**-Artikel hat mir auch richtig Lust auf das Spiel gemacht! Es wäre super, wenn Ihr einen Walkthrough zu **ShadowMan** bringen könntet.

Auch der Comic der letzten Ausgabe hat mir sehr gut gefallen. Endlich kam mal wieder ein richtiger Nintendo-Star darin vor. Ich hoffe, Wario taucht noch öfter bei der N-Gang auf! Aber ein Punkt stört mich: Warum kommen nie Mädchen in den Comics vor? Ich würde mich wirklich sehr freuen, wenn auch die Mädels ordentlich bei der N-Gang mitmischen könnten!

*Vielen Dank zunächst für das überwältigende Lob! (Wir hoffen aber auch alle, daß sich Deine Kinnlade wieder erholt hat!) Dein Brief war im übrigen nicht der einzige, in dem das Cover der letzten Ausgabe gelobt wurde. Wir haben uns deshalb kurzerhand entschlossen, Deine und die Wünsche vieler weiterer Leser zu erfüllen: Du findest ein DIN A 3-**ShadowMan**-Poster und zusätzlich eine umfangreiche Komplettlösung zu Deinem momentanen Lieblingstitel im Heft...*

Auch die Sache mit den Mädels haben wir geregelt: Im aktuellen Comic findest Du sicherlich genug Girl-Power! Schlag' doch einfach nach und schau Dir an, welch schlagkräftige Unterstützung die N-Gang dieses Mal erhält!

WANN GEHT DIE JAGD WEITER?

Carsten Klawunde, D-Köln

Ich habe **Turok 2: Seeds of Evil** endlich erfolgreich beendet und bin bereit für die nächste Dino-Hetzjagd! Könnt Ihr mir sagen, ob es für das Nintendo64 ein weiteres Abenteuer mit Joshua Fireseed geben wird – oder muß ich mich noch monatelang gedulden?

*Nein, monatelang wirst Du sicher nicht mehr warten müssen, auch wenn das exakte Veröffentlichungsdatum noch nicht feststeht: Unter dem Arbeitstitel **Turok: Legenden des verlorenen Landes** arbeitet Acclaim an einem weiteren Titel mit dem indianischen Helden in der Hauptrolle. Der Schwerpunkt wird diesmal auf Multiplayer-Kämpfen liegen, da dieser Modus bei **Turok 2: Seeds of Evil** enorm gut angekommen ist. Natürlich wirst Du das Verlorene Land auch alleine durchstreifen können. Du hast dabei aber die Möglichkeit, neue Charaktere für den Multiplayer-Modus freizuspielen!*

POWER PLAYER

Land: Deutschland
Name: Jenifer Dörrich
Alter: 11
Ort: Neibsheim
Hobbies: Zeichnen, Musik, Game Boy spielen
Lieblingsspiele: The Legend of Zelda – Link's Awakening, Kirby's Dreamland 2
Größter Wunsch: Im Club Nintendo-Magazin abgebildet zu sein!

104
Tragosso

Land: Pokémon-Welt
Name: Tragosso
Alter: unbekannt
Ort: Lavandia
Hobbies: Knochen sammeln, Orthopädische Seminare besuchen.
Lieblingsspiele: Alle Pokémon-Spiele
Größter Wunsch: Eine Knochenmaske mit Belüftungssystem

POWER PLAYER

Land: Österreich
Name: Raphael Flotzinger
Alter: 9
Ort: Perchtoldsdorf
Hobbies: Skaten, Nintendo64 spielen, Club Magazin lesen
Lieblingsspiele: The Legend of Zelda – Ocarina of Time, Banjo-Kazooie
Größter Wunsch: Mit Shigeru Miyamoto Nintendo64 spielen!

PLAYER'S LOUNGE

GALLERY

FABIENNE GROB
CH-Ort nicht bekannt

SIRIUS
D-Kelbra

JOCHEN ISENSEE
D-Leipzig

POKéMON IM NETZ

Denise Hock, D-Chemnitz
(via eMail)

Ich möchte Euch ein dickes Lob für Eure Pokémon-Homepage aussprechen! Da ich mich sehr für Pokémon interessiere, konnte ich kaum erwarten, daß der Countdown endlich vorüber ist!

All die Informationen sind wirklich super! Vor allem die Online-Games haben es mir angetan. Beim Pokémon-Push-Puzzle habe ich zwei Orden ergattern können, und ich hoffe schon bald, meine dritte Trophäe ergattern zu können! Bei „Pokéball los!" macht es wirklich Spaß, Pikachu einzufangen. Außerdem habe ich mir schon den Pokémon-Screensaver und mehrere Hintergrundbilder heruntergeladen. Wirklich klasse, weiter so! Wird es noch mehr zu Pokémon im Internet geben?

Ich habe auch noch eine Frage zum Pokédex. Als ich die Seite zum ersten Mal besucht habe, waren im Pokédex Bisasam, Bisaknosp und Bisaflor verzeichnet. Als ich allerdings später noch einmal bei Euch im Netz vorbeigeschaut habe, konnte ich auch Glumanda, Glutexo und Glurak anklicken. Was hat es damit auf sich? Spinnt mein Computer? Naja, genug der Fragerei, ich fange jetzt Pikachu ein!

Freut uns, daß Dir die Pokémon-Homepage so gut gefällt und daß Du eine so fleißige virtuelle Pokémon-Trainerin bist! Daher beantworten wir Dir auch ganz schnell Deine Fragen, damit Du Dich schnell wieder auf die Jagd begeben kannst.

Die Seite wird in regelmäßigen Abständen aktualisiert, so daß Ihr immer die neuesten Informationen erhaltet. Abgesehen davon wird es natürlich ständig Neuheiten und Neuigkeiten auf der Homepage geben! Auf diese Weise könnt Ihr das Pokémon-Universum nach und nach immer weiter erkunden!

Nun zu Deiner letzten Frage: Mit Deinem Computer ist alles in Ordnung, soviel ist sicher! Du kannst den Pokédex nämlich vervollständigen, indem Du „Pokéball los!" spielst! Jedesmal, wenn Du Pikachu mit dem Pokéball eingefangen hast, werden drei neue Pokémon im Pokédex anwählbar. Mit etwas Geduld ist es auf diese Weise also möglich, alle 150 Pokémon zu „fangen", damit sie in den Pokédex eingetragen werden!

02
Bisaknosp

FOTO DES MONATS

Ein ungewöhnliches Paar

Auf der **Internationalen Funkausstellung** in Berlin trafen sich Pokémon **Tragosso** und **Rayman,** um Spielerfahrungen auszutauschen.

MAILBOX LOUNGE

NOW PLAYING

Die Redaktion ist wieder um ein neues Mitglied reicher: **Jan Peitzmeier** heißt der junge Mann auf dem Foto, und er stammt aus dem schönen Kirchlengern in Westfalen. Videospiele begeistern ihn seit nunmehr 18 Jahren, wobei er seine Zeit besonders gerne mit Action-Spielen à la **Turok 2 – Seeds of Evil** verbringt. In den Modulschacht seines Nintendo64 wandert momentan allerdings meistens **Mario Golf**, daher ist er auch sehr enttäuscht, daß er nicht an der aktuellen Challenge teilnehmen kann. Neuerdings hat er übrigens auch sein Herz an Pokémon verloren. 140 Pokémon hat er schon gesammelt, doch bei dem Geschick, daß er bei der Jagd nach Pikachu & Co. an den Tag legt, dürften die 150 bald voll sein! Sein Lieblings-Charakter ist übrigens Enton! Jan wird Euch in Zukunft mit interessanten Texten sowohl auf der Nintendo-Homepage (**www.nintendo.de**) als auch im Club Nintendo-Magazin versorgen.

Wir sagen herzlich willkommen, Jan!

CHALLENGE

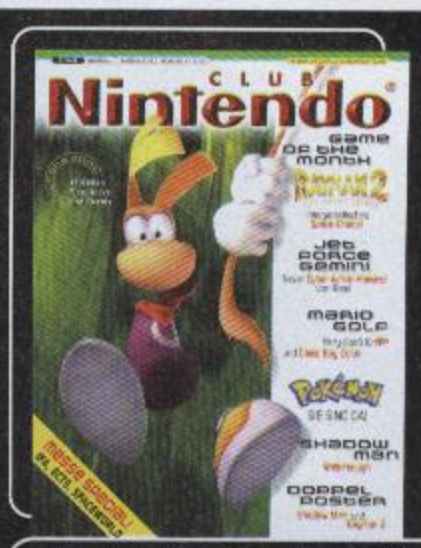
WER IST DER SCHNELLSTE SPEED-GOLFER?

Es ist wieder mal Zeit für eine ultimative Herausforderung! Habt Ihr Euch bei **Mario Golf** schon mal an einer zünftigen Runde *Speed Golf* versucht? Ja...? Dann haben wir genau die richtige Aufgabe für Euch:

Wer versenkt den Ball auf dem Kurs **Toad's Highlands** im **Speed Golf-Modus** am schnellsten im 1. Loch? Übt schön fleißig, macht ein Foto von der Zeittafel und sendet das Foto (bitte kein Blitzlicht benutzen) an die bekannte Club Nintendo-Adresse in Eurem Land.

Natürlich werden Eure Leistungen auch belohnt. Die zehn schnellsten Speed Golfer erhalten eine der begehrten **Pokémon-Baseball Caps**. Einsendeschluß ist der **25. Oktober 1999**. Sollten mehrere gleiche Ergebnisse eingehen, entscheidet das Los.

Wir wünschen Euch viel Spaß und viel Erfolg!



Titelmotiv: Rayman 2 – The Great Escape

Herausgeber:	Shigeru Ota
Chefredakteur:	Claude M. Moyse
Stellv. Chefredakteur:	Markus Pfitzner
Redaktionsleitung:	Marcus Menold (mm), Thomas Rinke (tr)
Redaktion:	Micky Auer (miau), Daniel Dietz (dadi), Patrick R. Fabri (pf), John D. Kraft (jk), Jan Peitzmeier (ian)
Online-Redaktion:	Nicole Schneider (nics)
Redaktionelle Mitarbeit:	Ingo Kamps (inka), Stephan Schwingeler (step)
Horoskop-Beratung:	Dr. S.C.H. Ickselschlag
Redaktionsmitarbeit:	Deutschland: Doris Kapraun Österreich: Elisabeth Ebner Schweiz: Jean-Pierre Gerber
Japan-Kontakt:	Hiroyuki Uesugi
Redaktionsassistenz:	Annette Bernert, Nicole Meining
Spieltechn. Beratung:	Harald Ebert, Michael Friesl Yvonne Vigano
Produktionsleitung:	Marit Müller
Layout, Satz, Litho:	Andrea Amend, Eva Müller-Hallmanns, Jürgen Spachmann, Art & Print GmbH, Aschaffenburg Projektleitung: Reiner Herrmann
Comic:	BIGEST
Titelgestaltung:	Art & Print GmbH, Aschaffenburg
Druck:	Körner Rotationsdruck, Sindelfingen
Leser Service:	RTV, Weiterstadt
Pressepost Nummer:	D 31192 F
Redaktionsanschrift:	Club Nintendo, Nintendo Center Postfach 1501, D-63760 Großostheim Telefax: 0 60 26 - 95 03 08 eMail: info@nintendo.de
Konsumentenberatung:	01 30 - 58 06 (Mo-Fr 11-19 Uhr)
Spiele-Hotline:	0 60 26 - 94 09 40 (Mo-Fr 13-19 Uhr)
Club Nintendo Österreich:	Postfach 83, A-5027 Salzburg Telefax: 06 62 - 88 92 15 20 Hotline: 06 62 - 88 92 16 00 (Mo-Do 9-12 u. 13-16 Uhr, Fr 9-12 Uhr)
Club Nintendo Schweiz:	Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel Telefax: 0 61 - 3 19 98 20 Hotline: 0 61 - 3 19 98 36 (Mo-Fr 9-11 Uhr, 14-16 Uhr)
Club Nintendo Online:	www.nintendo.de www.pokemon.de www.zelda.de www.banjo-kazooie.de

Das „Club Nintendo" Magazin wird von der Nintendo of Europe GmbH veröffentlicht. Erscheinungsweise: 6 Ausgaben pro Jahr

Urheberrecht

© 1999 by Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. All rights reserved. Alle im „Club Nintendo" Magazin veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Die teilweise oder vollständige Vervielfältigung dieses Magazins bedarf der ausdrücklichen, schriftlichen Genehmigung der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd.

Ein gutes Videospiel hat ein wichtiges Ziel erreicht, wenn es den Spieler ganz in seinen Bann zieht und ihn in Welten jenseits seiner Vorstellungskraft entführt. Das unendliche All, verzauberte Märchenwälder, düstere Zitadellen, von Schnee bedeckte Berggipfel oder kunterbunte Fantasyreiche: Es sind nicht einfach Pixel und Soundsamples, es sind...

WUNDERWELTEN

Immer wieder lassen wir uns von den farbenprächtigen Landschaften in Videospielen verzaubern. Das passende Ambiente versetzt uns noch mehr in die Rolle der virtuellen Helden. Wir haben uns auf die Reise durch einige der bekanntesten Spiele begeben und so manchen magischen Moment mit der Kamera eingefangen. Werft mit uns einen Blick auf unser Reisetagebuch!

Flammender Himmel, gleißende Scheinwerfer: Ein Podracer auf seinem Weg zum Ruhm.

Fühlen Banjo und Kazooie den Geist der Weihnacht, oder nur den eisigen Wind?

Eine vereiste Welt und ein verwunschener König: Nur Link kann ihn und sein Volk retten!

Leuchtende Laserblitze und heulende Ionenantriebe begleiten den A-Wing auf seiner Mission.

Die Sonne bestreicht den Himmel mit sanften Farben. Die Nacht bricht über Hyrule herein.

Märchenhafte Bilderbuchlandschaften, jedoch voller Gefahren! Rayman ist bereit!

Gotische Schwere umgibt Shadowman auf seinem Weg durch das Reich der Toten.

portable power

Pokémon
Seite 52

Mario Golf
Seite 56

All Star Tennis
Seite 58

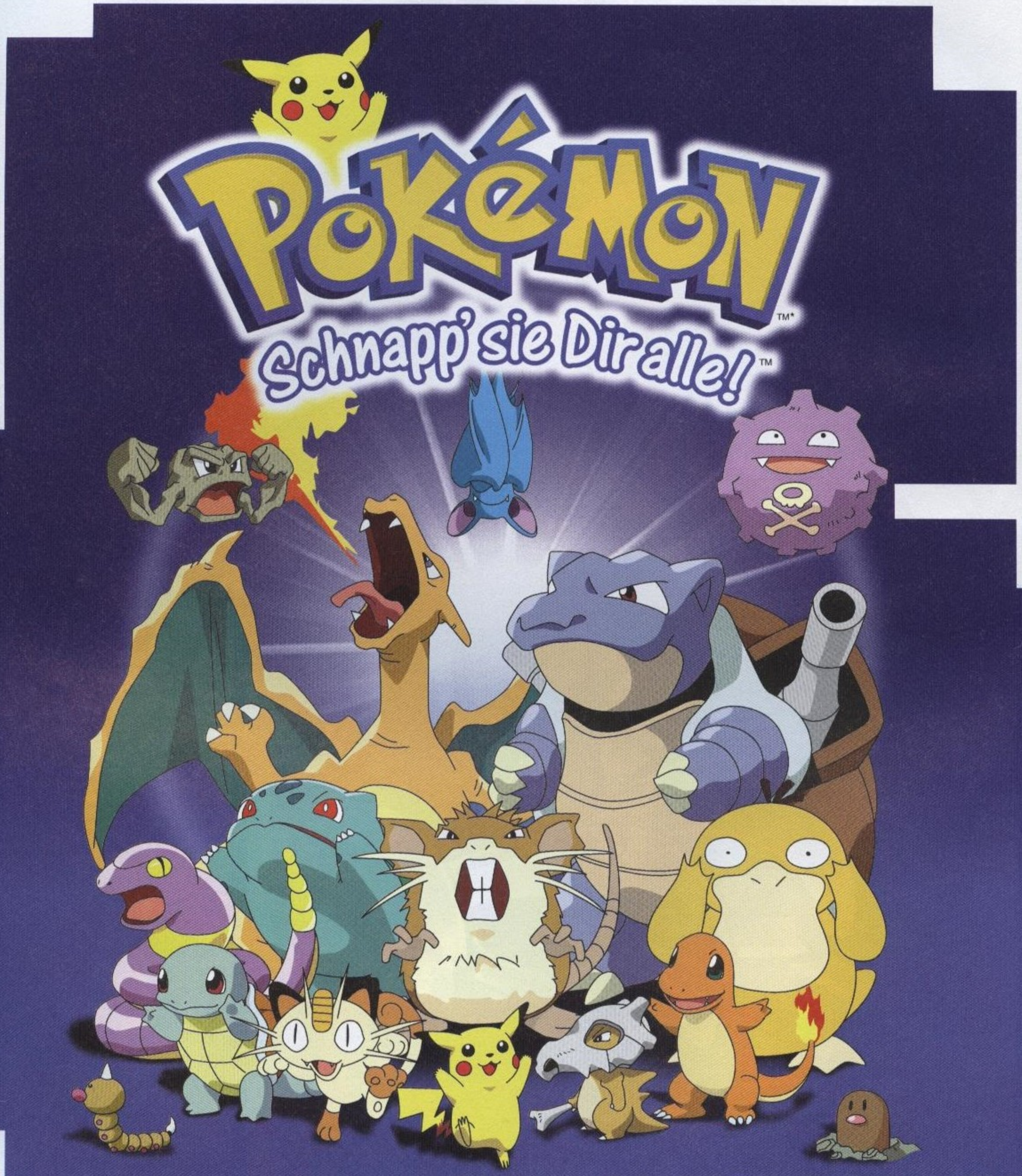
Tazmanian Devil Rush
Seite 59

Street Fighter Alpha
Seite 60

Kirby's Dream Land 2
Seite 61

Donkey Kong Land 3
Seite 61

portable



Das Warten hat ein Ende! Der Herbst steht vor der Tür und bringt die Pokémon-Mania nach Europa. Taucht ein in diese faszinierende Welt und seht selbst, warum die Pokémon weltweit millionenfach begeistern... (ian)

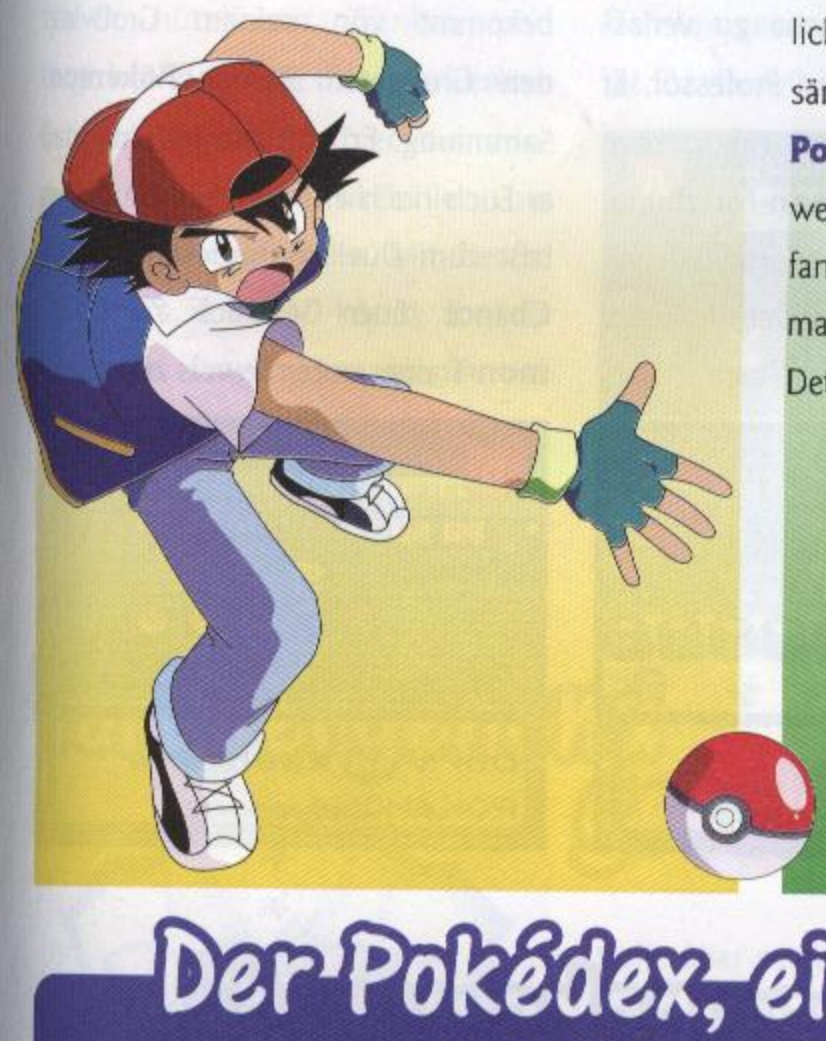
BLUE

Das Abenteuer beginnt!

Nachdem **Pokémon** in den USA und in Japan in jeglicher Hinsicht alle Rekorde gebrochen hat und seit Monaten die Spitzenplätze der Verkaufscharts belegt, sind die Rote und die Blaue Edition jetzt auch bei uns erhältlich. Die komplexe **Pokémon**-Welt fordert Eure Sammelleidenschaft heraus wie kein anderer Titel zuvor. Viele der 150 verschiedenen Pokémon sehen zunächst eher knuddelig aus, aber man sollte sie nicht unterschätzen. Denn durch Eure Aufmerksamkeit und intensives Training macht Ihr kampfstarke Pokémon aus ihnen, die Euch dem ruhmvollen Ziel näherbringen, der weltbeste **Pokémon**-Trainer zu werden. Jedoch sind die **Pokémon** anspruchsvolle Gesellen, die beinahe soviel Aufmerksamkeit brauchen wie Haustiere. Und im Laufe Eurer Trainerlaufbahn werden sie Euch ebenso ans Herz wachsen....

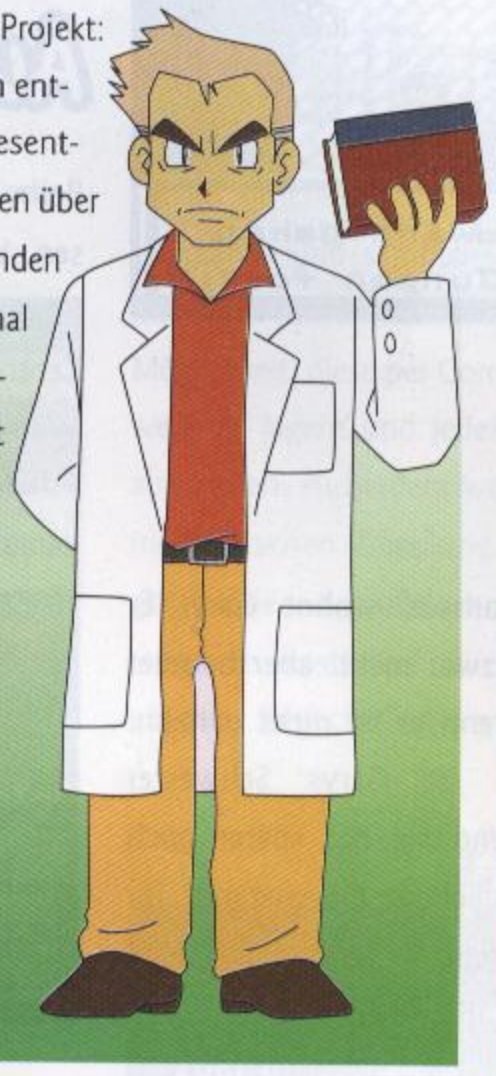
Ash

Ihr schlüpft in die Rolle von Ash, einem Jungen aus Alabastia. Wie alle Kinder in der **Pokémon**-Welt ist auch er ein riesiger **Pokémon**-Fan. Allerdings hat er ein höheres Ziel: Genau wie Gary will auch er der beste **Pokémon**-Trainer der Welt werden!



Professor Eich

Der Professor ist DIE führende Autorität auf dem Gebiet der **Pokémon**. Sein letztes und mit Sicherheit ehrgeizigstes Projekt: Der Pokédex. Darin enthalten sind alle wesentlichen Informationen über sämtliche existierenden **Pokémon**. Jedesmal wenn Ihr eines gefangen habt, findet man dort alle Details.

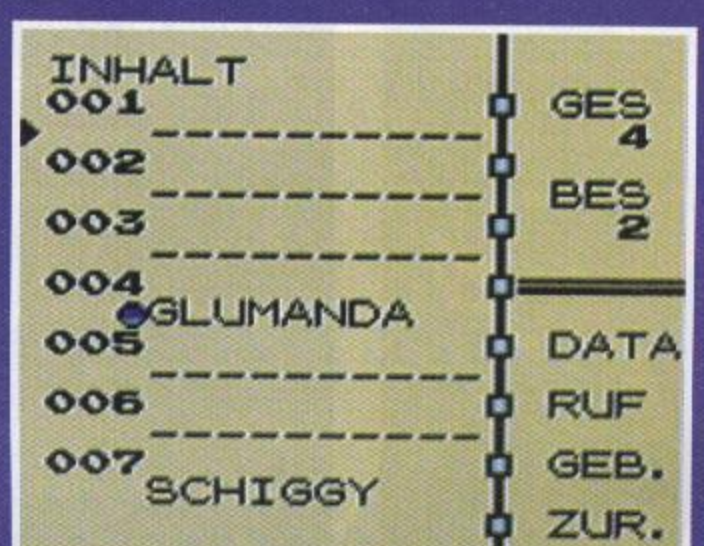


Gary

Euer ständiger Widersacher während des gesamten Spiels ist Gary. Schon als Kinder habt Ihr versucht, Euch gegenseitig zu übertrumpfen. Sein Großvater ist übrigens der berühmte Professor Eich, größter **Pokémon**-Kenner der Welt.

Der Pokédex, ein elektronisches Sammelalbum

In dieser Liste findet Ihr sämtliche Pokémon wieder, die Euch jemals begegnet sind. Die gesamten Informationen über ein Pokémon erhaltet Ihr allerdings erst, wenn Ihr es gefangen habt. Grundsätzliche Informationen wie Name, Größe, Gewicht und Erfahrungstufe sowie viele interessante Details zu Euren Pokémon findet Ihr unter dem Menü-Punkt DATA. Wenn Ihr diese Informationen abruft, gibt das Pokémon seinen speziellen Ruf von sich.



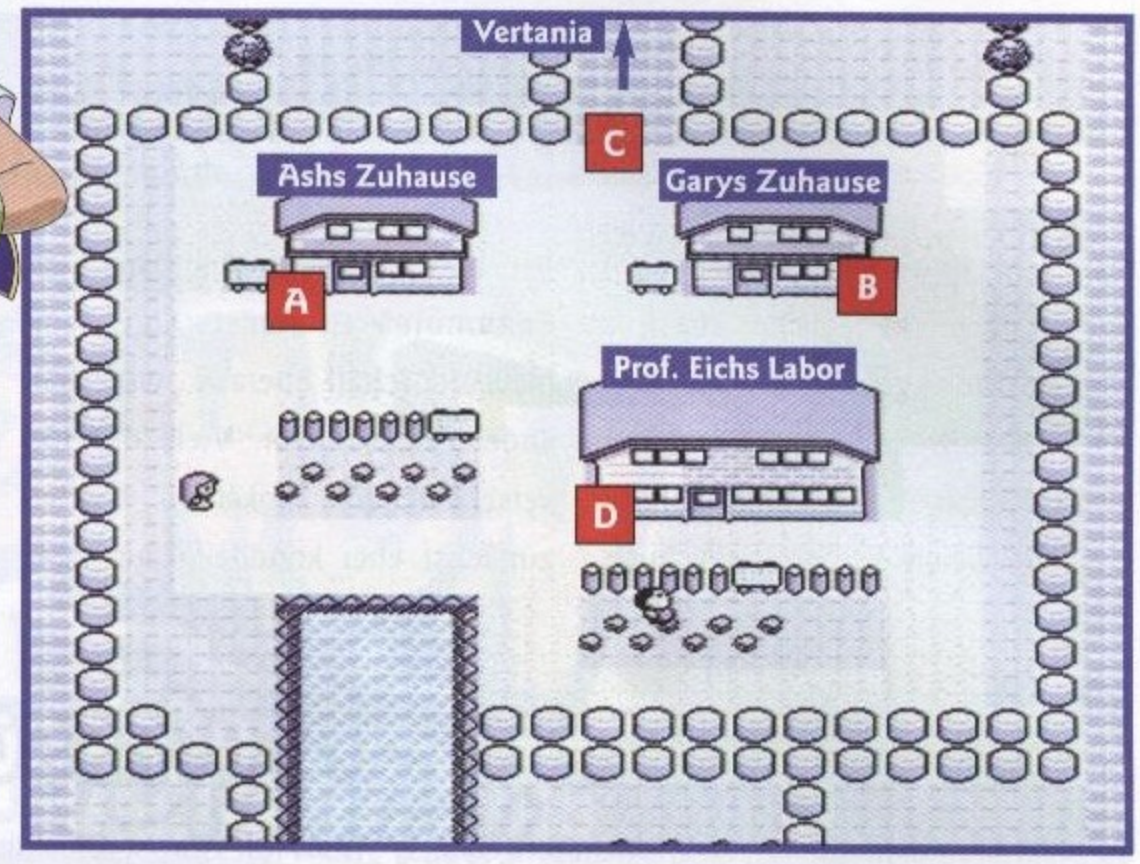
Wer mag, kann sich die Laute eines Pokémon auch direkt unter RUF anhören – dazu muß man es lediglich gesehen haben. Eine besondere Hilfe bei der Suche nach Pokémon, denen Ihr bereits begegnet seid, sie aber noch nicht fangen konntet: Die Übersichtskarte. Der Punkt GEB. steht für das Gebiet, in dem ein Pokémon vorkommt. Hier könnt Ihr Euch bei der Jagd nach den Pokémon orientieren, die Euch zur Vervollständigung des Pokédex fehlen.

*© 1995, 1996, 1998 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. ™ & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1999 NINTENDO

portable

Karrierestart

Das verschlafene Dörfchen Alabastia ist der Ausgangspunkt Eurer abwechslungsreichen Trainerkarriere. Von hier startet eine Entdeckungsreise durch dichte Wälder, unterirdische Höhlensysteme und die zahlreichen Metropolen der **Pokémon**-Welt. Auf Eurem Weg begegnen Euch die unterschiedlichsten **Pokémon** – Schnappt sie Euch alle!



Aufbruchstimmung!

Eure Mutter muß schweren Herzens Abschied von Euch nehmen. Bevor Ihr allerdings geht, vergeßt nicht, noch etwas aus Eurem PC mitzunehmen: Einen heilenden Trank, der **Pokémon** wieder fit macht.

Aus Forschung und Technik

Beim Versuch, Alabastia zu verlassen, trefft Ihr auf den Professor. Er führt Euch zu seinem Labor, dem Zentrum der **Pokémon**-Forschung. Wählt eines der drei verschiedenen **Pokémon**, das Euch der Professor daraufhin überläßt. Auch Gary bekommt von seinem Großvater den Grundstein seiner **Pokémon**-Sammlung. Er ist so ungeduldig daß er Euch noch ehe Ihr den Raum verlaßt zum Duell auffordert. Die erste Chance, Euer Geschick als **Pokémon**-Trainer unter Beweis zu stellen!

Keiner da?!

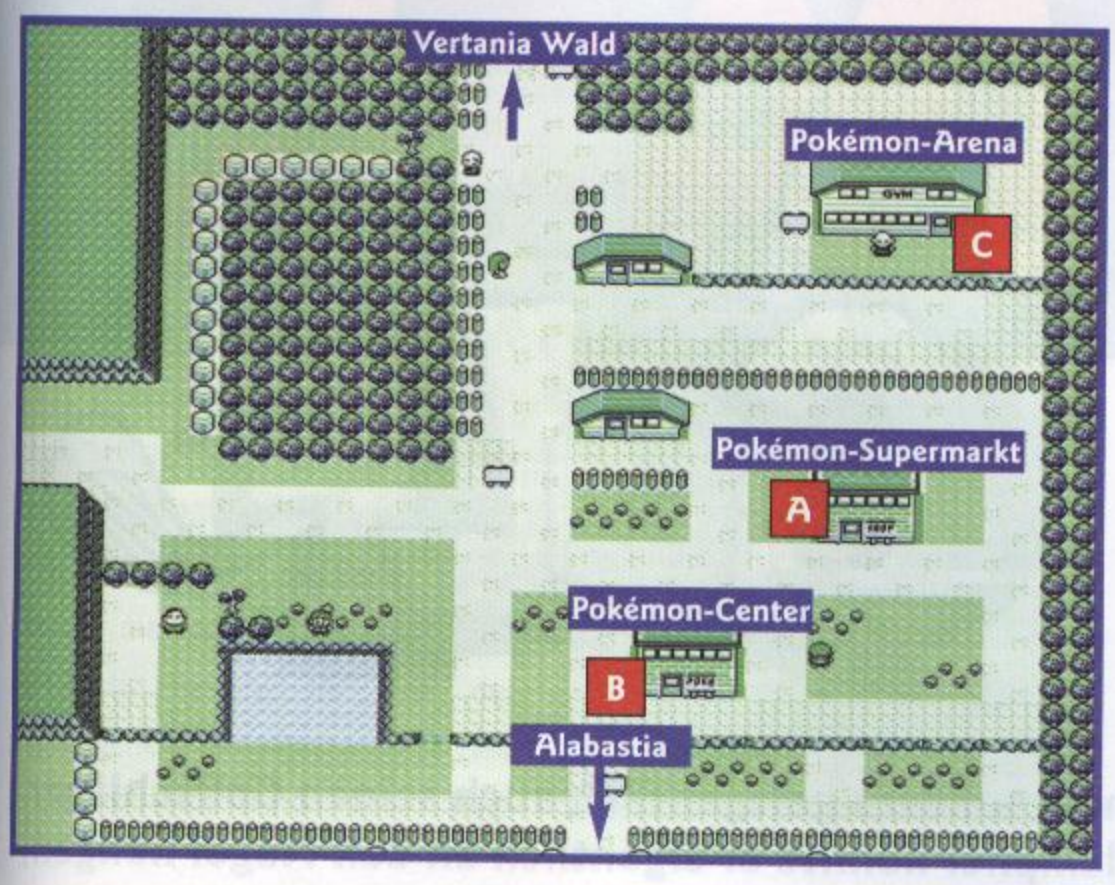
Im Nachbarhaus wohnt Gary. Er mag Euch zwar nicht, aber betretet es ruhig, denn er ist nicht daheim. Stattdessen ist Garys Schwester zuhause, und sie hat später noch einen nützlichen Gegenstand für Euch. Besucht sie unbedingt noch einmal, um ihn zu erhalten!

Wer die Wahl hat...

In Professor Eichs Labor solltet Ihr sorgsam überlegen, für welches der drei **Pokémon** Ihr Euch entscheidet. Während das Pflanzen/Gift-**Pokémon** Bisasam und das Wasser-**Pokémon** Shiggy in Euren ersten Kämpfen aufgrund Ihres Elementtyps klare Vorteile haben, habt Ihr es mit Glumanda zu Beginn nicht so leicht. So gesehen stellt das **Pokémon** mit der brennenden Schwanzspitze eine echte Herausforderung dar, aber die Mühe lohnt!

www.pokemon.de

Sowohl für erfahrene Pokémon-Trainer wie auch für die absoluten Beginner in puncto Pokémon-Mania: Die Pokémon-Homepage! Unter www.pokemon.de habt Ihr Einsicht in den Pokédex, Euch erwarten Pokémon-Wallpapers, das Online-Game „POKéBALL LOS!“, Bildschirmschoner und einiges mehr...



Das immergrüne Paradies

Vertania City ist Zwischenstation, bevor Ihr nach Norden aufbrecht, um Eure **Pokémon**-Sammlung zu erweitern. Nutzt diesen Aufenthalt, um Euch auf den Weg durch den geheimnisvollen Vertania-Wald vorzubereiten...

Shopping-Time

Neben nützlichen Tränken und Gegenständen, die Eure **Pokémon** kurieren, könnt Ihr hier die dringend benötigten Pokébälle vom Ladeninhaber erwerben. Mit diesem speziellen Zubehör könnt Ihr die **Pokémon** fangen, um sie in das Team zu rekrutieren. Beim ersten Besuch erhaltet Ihr jedoch zunächst nur ein Paket, das Ihr zu Professor Eich bringen solltet. Von ihm erhaltet Ihr daraufhin den Pokédex.

Volle Power!!!

Da ihr unterwegs nicht ständig alle Utensilien und sämtliche **Pokémon** mit Euch führen könnt, habt Ihr die Möglichkeit, diese per Computer-Netzwerk zu lagern und jederzeit wieder abzuholen. Außerdem werden in der medizinischen Abteilung angeschlagene oder bewußtlose **Pokémon** jederzeit kostenlos wieder aufgepäppelt, folglich sind die **Pokémon**-Center immer erste Anlaufstelle aller **Pokémon**-Trainer.

Vorübergehend geschlossen!

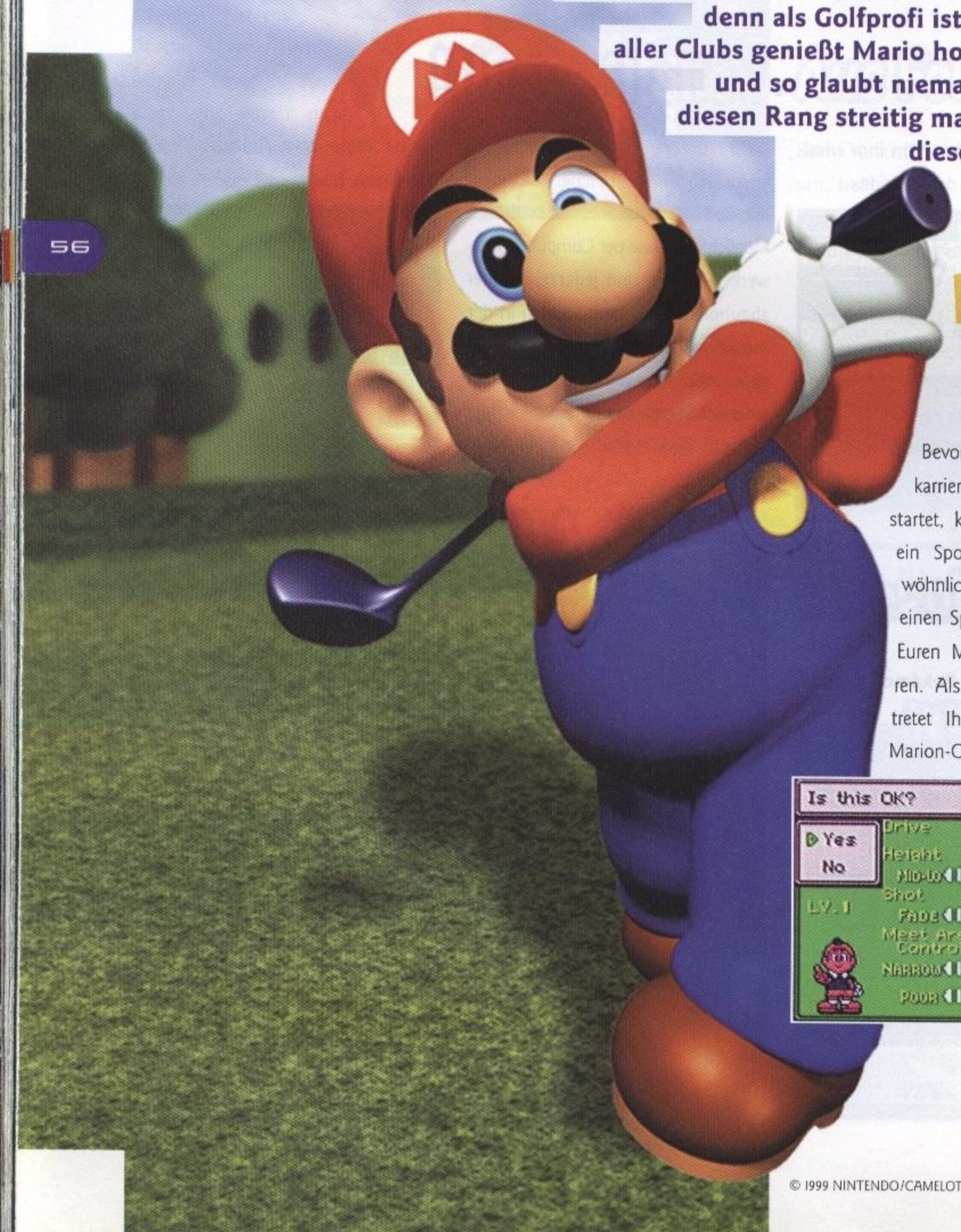
Zu den Bauwerken von Vertania-City zählt auch die erste der insgesamt acht **Pokémon**-Arenen. Sie sind der Austragungsort der Wettstreits um die bei **Pokémon**-Trainern heiß begehrten **Pokémon**-Orden. Diese verleihen Euch eine bessere Kontrolle über seine **Pokémon**, steigern deren Abwehrkraft oder verbessern ihre Widerstandsfähigkeit und Ausdauer. Seltsamerweise bleibt diese **Pokémon**-Arena allerdings vorerst verschlossen...

Alles klar?!

Wer auch in den anderen Städten konkrete Hilfe braucht, greift zum offiziellen Spieleberater der Nintendo-Profis. Zahlreiche Tips & Tricks und detaillierte Karten erleichtern die Jagd nach den 150 Pokémon und helfen weiter, wenn´s mal ausweglos scheint. Neben einer ausführlichen Einführung in das Kampfsystem werden das Tauschen von Pokémon erläutert und umfangreiche Hinweise zum Spielablauf gegeben.

MARIO GOLF™

Mario schwingt nicht nur seine Rohrzange, sondern gelegentlich auch seinen Golfschläger. Seinen Beruf als Klempner könnte er eigentlich an den Nagel hängen, denn als Golfprofi ist er ein echtes Ass. Als Turniermeister aller Clubs genießt Mario hohes Ansehen, und so glaubt niemand daran, daß irgend jemand ihm diesen Rang streitig machen könnte. Doch wer ist eigentlich dieser neue, unbekannte Spieler...? [dida]



EIN NEUES MITGLIED

Bevor Ihr Eure Profikarriere als Golfer startet, könnt Ihr im für ein Sportspiel außergewöhnlichen Story-Modus einen Spieler ganz nach Euren Maßstäben kreieren. Als neues Mitglied tretet Ihr dann in den Marion-Club ein, in dem schon ein kleines Begrüßungskomitee auf Euch wartet. Bevor es auf den Rasen geht, solltet Ihr Euch ausgiebig

umsehen, denn neben vielen freundlichen Ratgebern gibt es im Clubhaus einiges zu entdecken. Der Marion-Club bildet den Grundstein Eurer Laufbahn. Tretet in einem spannenden Match gegen den Marion-Champion an, damit Ihr ihn beim nächsten Mal als Charakter wählen könnt. Für den Sieg über alle Champions erhaltet Ihr vier neue Charaktere!

© 1999 NINTENDO/CAMELOT

ÜBUNG MACHT DEN MEISTER

Nach Verlassen des Clubhauses warten Turniere und Wettbewerbe auf Euch. Stattet zuerst der Golf-Klinik einen kleinen Besuch ab und laßt Euren Schlag beurteilen. Ein kluger Ratschlag könnte hilfreich sein! Auf kleineren Nebenplätzen warten einige Freunde mit einer Herausforderung auf Euch. Besteht Ihr eine der aufgetragenen Aufgaben, so erzielt Ihr Punkte, mit denen Eure Fähigkeiten aufgewertet werden können. Entscheidet Euch selbst, ob Ihr lieber einen härteren Schlag, eine bessere Treffsicherheit oder ein feineres Ballgefühl erhalten möchtet. Die meisten Punkte gibt es für gute Turnierleistungen zu holen. Mit der Zeit werden Eure Fähigkeiten, die dank des Batteriespeichers automatisch gesichert werden, immer besser, und wer weiß – vielleicht könnt Ihr eines Tages Mario das Wasser reichen!

DURCH PRÄZISION ZUM PROFI

Der erste Kurs, auf dem Ihr startet, liegt gleich hinter dem Marion-Clubhaus. Ganze 28 Spieler nehmen an einem Turnier teil, deren Resultate jederzeit auf einer Ergebnistabelle abgerufen werden können. Ein einziger, perfekter Schlag kann Euch schon viele Ränge nach oben katapultieren. Bleibt aber stets hoch konzentriert!

Berücksichtigt bei jedem Schlag die Windrichtung und Bodenbeschaffenheit, sonst spielt Ihr den Ball zu oft am Loch vorbei! Das Match der Superlative wartet nach Bestreiten aller Turniere und den Sieg über alle Champions auf Euch: Die Herausforderung gegen den großen Meister höchstpersönlich! Wen? – Mario natürlich!

GRASGRÜNE WEITEN

Mit **Mario Golf** werdet Ihr Euch wie auf einem echten Golfplatz fühlen. Insgesamt 5 Modi und zunächst vier verschiedene Kurse mit einer detaillierten Grafik und unterschiedlichen Bodenbeschaffenheiten verlangen das Gespür für die richtige Schlagdistanz und Flugrichtung. Wie ein Profigolfer müßt Ihr die verschiedenen Bedingungen wie Windrichtung und Wahl des richtigen Schlägers berücksichtigen. Mit **Mario Golf** ist dieser Sport schnell erlernt, und Ihr werdet bald herausfinden, wie aufregend ein Turnier oder ein Match gegen einen Freund mit einem zweiten Game Boy sein kann. Mit Mario oder Luigi könnt Ihr zwei exzellente Golfer wählen und im Stroke-Modus auf einem Kurs Eurer Wahl Eure Turniertauglichkeit testen. Und für alle, die sich behutsam an die Sache wagen möchten: Ab in den Training-Modus und auf einer beliebigen Bahn die ersten Bälle schlagen!

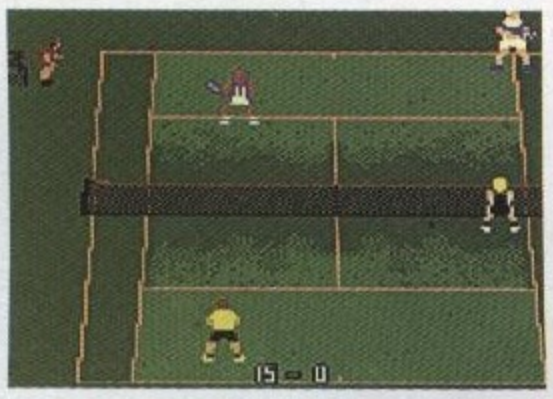
PORTABLE

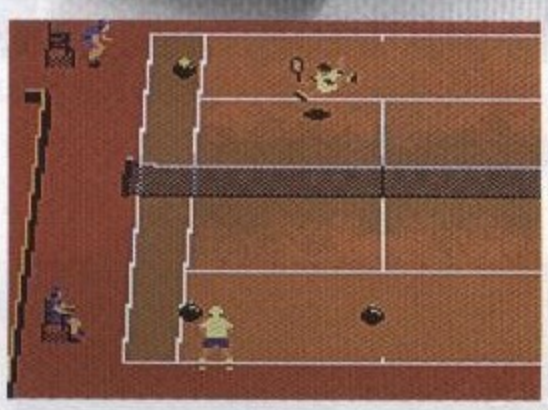
All Star Tennis '99

ADVANTAGE COETZER!

Nachdem erst Boris Becker und dann auch Steffi Graf zurückgetreten sind, sieht es für den deutschen Tennissport etwas düster aus. Die französische Softwareschmiede Ubi Soft bietet nun endlich hoffnungsvollen Nachwuchstalenten die Chance, ihr Können mit **All Star Tennis '99** auf dem Game Boy Color zu perfektionieren. In den Modi *Smash Tennis*, *Arcade* und *Bomb Tennis* kämpft Ihr um die Krone des „weißen Sports", wobei besonders der witzige *Bomb Tennis*-Modus das Spaßbarometer zum Ansteigen bringt. Bei diesem Modus bleibt bei jedem Aufprall des Balls eine Bombe liegen, auf die man tunlichst nicht treten sollte...

Die Spielerriege umfaßt neben bekannten Namen wie Michael Chang und Amanda Coetzer auch diverse unbekannte Filzkugeljäger, die sich alle in ihren Spielfähigkeiten unterscheiden. Gespielt wird auf Courts, die verschiedene Beläge bieten (neben bekannten Orten wie Wimbledon und Paris kann auch in der Wüste oder sogar auf Eis gespielt werden). Umfangreiche Statistiken zu jedem Match lassen selbst beim größten Tennisenthusiasten keine Wünsche offen!





CHECKBOARD

GENRE ▸ Sports
MBIT ▸ 8
SPIELER ▸ 1–2
SPEICHER ▸ Ja
HERSTELLER / VERTRIEB ▸ Ubi Soft

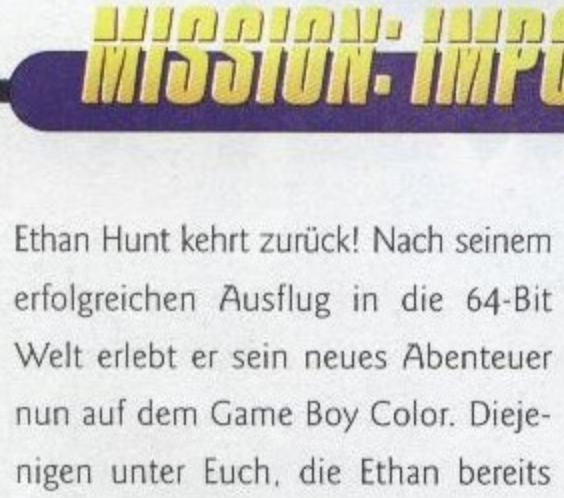
© 1999 UBI SOFT ENTERTAINMENT / SMART DOG.

MISSION: IMPOSSIBLE™

ALLES IST MÖGLICH...

Ethan Hunt kehrt zurück! Nach seinem erfolgreichen Ausflug in die 64-Bit Welt erlebt er sein neues Abenteuer nun auf dem Game Boy Color. Diejenigen unter Euch, die Ethan bereits erfolgreich durch seinen Nintendo64-Auftritt manövriert haben, werden sich in **Mission: Impossible** auf dem Handheld schnell zurechtfinden. Bereits bekannte Items, wie Facemaker oder Sniper Rifle, sind auch in der aktuellen Version wiederzufinden!

Die Programmierer von Infogrames haben sich wirklich ins Zeug gelegt: Grafisch ist **Mission: Impossible** ein echter Leckerbissen! Das actiongeladene Geschehen wird durch die isometrische Perspektive stets übersichtlich dargestellt – in gestochen scharfen Farben auf dem Game Boy Color! Die Screenshots geben sicher schon einen Vorgeschmack auf das, was Euch demnächst erwartet: Rätsel, Spannung und Action pur!



CHECKBOARD

GENRE ▸ Action / Adventure
MBIT ▸ 8
SPIELER ▸ 1
SPEICHER ▸ Ja
HERSTELLER / VERTRIEB ▸ Infogrames

© MISSION IMPOSSIBLE™ & © PARAMOUNT PICTURES

POWER PLAY

TAZMANIAN DEVIL RUSH*

WARNERS WILDE HORDEN

Bugs Bunny, Daffy Duck, Elmer Fudd, der Roadrunner, Wile E. Coyote, Tweety, Sylvester, Marvin, der Marsmensch, Speedy Gonzalez... Wer kennt sie nicht? Die Looney Tunes-Charaktere von Warner Brothers aus der Feder des genialen Altmeisters Tex Avery hatten regelmäßig ihre Auftritte auf dem Game Boy und begeisterten unzählige Spieler und Comic-Fans auf der ganzen Welt. Nun endlich reiht sich der cholerische, pelzige, sabbernde, grunzende, nimmersatte tasmanische Teufel Taz in die Reihe der virtuellen Comicstars ein und gibt sein Debüt auf dem Game Boy Color.

In **Tazmanian Devil Rush** verschlägt es den wirbelnden Protagonisten in etliche Ecken dieser Erde. Taz wehrt sich am Amazonas gegen Moskitos und anderes, blutsaugendes Getier oder schippert in Amsterdam die Grachten entlang. Außerdem macht er die chinesische Mauer unsicher, jagt Schneehasen im Alpenrot der abendlichen Schweiz und läßt sich von der nächtlichen Glitzer- und Glamourwelt der Spielermetropole Las Vegas verzaubern. **Tazmanian Devil Rush** bietet hochkarätigen Comicspaß im klassischen Warner Brothers Universum... That's (not really) all, folks!

CHECKBOARD

GENRE ▸ Action / Adventure
MBIT ▸ 8
SPIELER ▸ 1
SPEICHER ▸ Ja
HERSTELLER / VERTRIEB ▸ Infogrames

* Änderungen vorbehalten.

LOONEY TUNES CHARACTERS, NAMES AND ALL RELATED INDICIA ARE TRADEMARKS OF WARNER BROTHERS © 1999

114
Tangela

WORMS ARMAGEDDON

WER HAT MICH EINEN FEIGLING GENANNT?

Der überaus populäre PC-Hit stürmt den Game Boy Color! Detaillierte Grafiken und ein reichhaltiges Waffenarsenal sorgen für eine wilde, bizarre Action-Atmosphäre. Die Würmer bekriegen sich dabei unter anderem mit Homing Missiles, Dynamit und Granaten, aber auch abgedrehte Kampfgeräte wie Schafe, Bananen und Flammenwerfer werden eingesetzt! Einige dieser Waffen sind windunabhängig und daher gefahrlos anzuwenden. Andere (z. B. die Bazooka) können sich bei Gegenwind und ungünstig gewähltem Winkel auch gegen den Schützen selbst wenden!

Natürlich könnt Ihr mit Euren Würmern auch gegen einen menschlichen Kontrahenten in die Schlacht ziehen, indem Ihr mittels Universal Game Link-Kabel zwei Game Boy Color miteinander verbindet.

Die Programmierer von Team 17 haben sich mächtig ins Zeug gelegt und dürften mit **Worms Armageddon** ein echtes Highlight für Nintendos Handheld kreiert haben!

CHECKBOARD

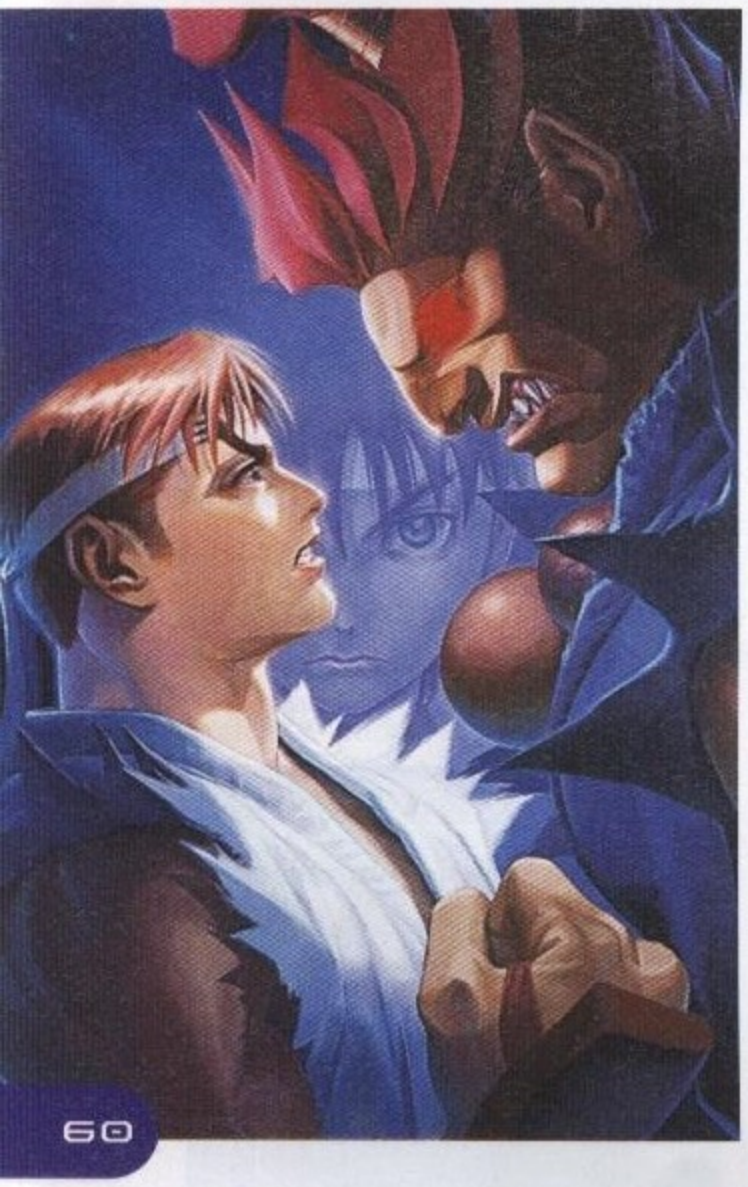
GENRE ▸ Action
MBIT ▸ 8
SPIELER ▸ 1–2
SPEICHER ▸ Ja
HERSTELLER / VERTRIEB ▸ Infogrames

© 1999 TEAM 17 © INFOGRAMES MULTIMEDIA ENTERTAINMENT 1999

portable

STREET FIGHTER ALPHA

DES KÄMPFERS TRAUM!



Willkommen zur ultimativen Herausforderung: Das bekannteste Fighting Game der Welt erscheint im neuen Gewand exklusiv für den Game Boy Color. Neben den zehn zu Beginn anwählbaren Charakteren (darunter Ryu, Ken, Chun Li und Bison) können zusätzlich noch drei weitere geheime Fighter freigespielt werden.

Zusätzlich zum Ein- und Zwei-Spieler-Modus (via Universal Game Link-Kabel) integrieren die Programmierer von Crawfish Interactive noch einen Übungsmodus, in dem man in aller Ruhe Strategien und Combos trainieren kann. Alle Kämpfer bewegen sich mit geschmeidigen Animationen und butterweichem Scrolling über das Display. Nach einer oder zwei Trainingsrunden gehen die Combos und Alpha Counter-Attacken sehr leicht von der Hand, und gnadenlose Kampfsport-Action ist garantiert!

CHECKBOARD

GENRE ▸ Fighting
MBIT ▸ 8
SPIELER ▸ 1–2
SPEICHER ▸ Ja
HERSTELLER ▸ Capcom
VERTRIEB ▸ Virgin

© CAPCOM CO., LTD. 1999. ALL RIGHTS RESERVED. PUBLISHED BY VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD. VIRGIN IS A REGISTERED TRADEMARK OF VIRGIN ENTERPRISES LTD.

TRACK & FIELD INTERNATIONAL™

GO FOR GOLD!

Nächstes Jahr ist es wieder soweit! Die Welt blickt nach Sidney, wo die ersten Sommerspiele des neuen Jahrtausends zelebriert werden. Konami feiert mit und läßt Euch den olympischen Wettkampf auf dem Game Boy Color erleben. In insgesamt zehn Disziplinen braucht Ihr Euer ganzes sportliches Geschick! Brilliert im Weitsprung, beim Diskuswerfen, beim Hürdenlauf und natürlich in der Königsdisziplin, dem 100 Meter-Sprint.

Ein besonderes Feature dieses 8 Mbit starken Moduls ist der exklusive Karriere-Modus, in dem Ihr Euren Athleten insgesamt zwei Jahre durch verschiedene, schweißtreibende Wettbewerbe begleitet und alle Höhen und Tiefen des Sportlerdaseins miterlebt. Das Universal Game Link-Kabel wird selbstverständlich ebenfalls unterstützt, womit kurzweiligen Duellen gegen einen Freund nichts mehr im Wege steht. Diejenigen unter Euch, die den Startschuß in Sidney nicht mehr abwarten können, sollten sich den Titel auf jeden Fall schon mal vormerken. Spannende, sportliche Action ist garantiert!

CHECKBOARD

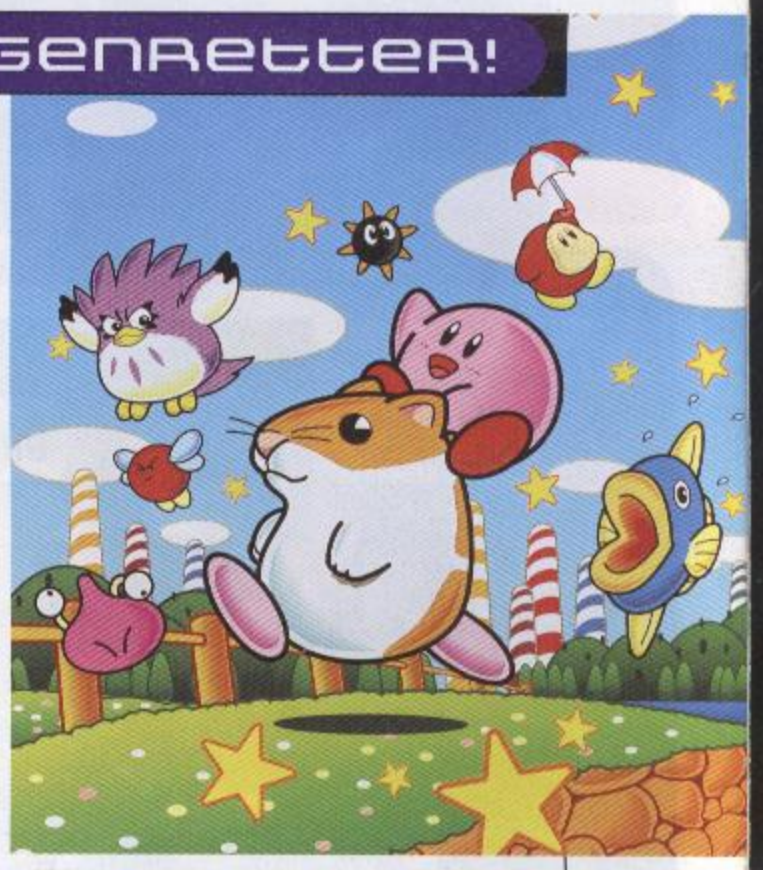
GENRE ▸ Sports
MBIT ▸ 8
SPIELER ▸ 1–2
SPEICHER ▸ Ja
HERSTELLER / VERTRIEB ▸ Konami

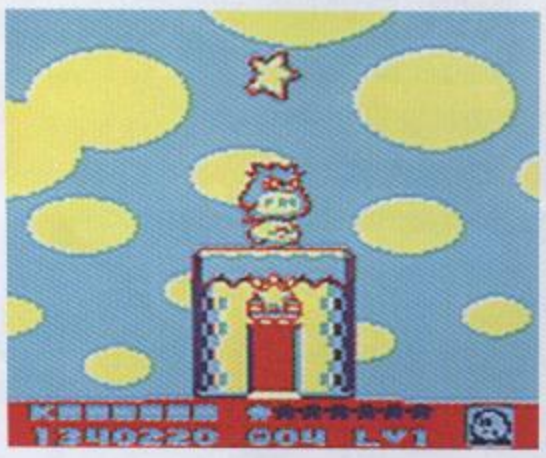
© 1999 KONAMI. ALL RIGHTS RESERVED.

KIRBY'S DREAM LAND 2™

REGENBOGENRETTER!

Nachdem der hinterlistige König Nickerchen die sieben geheimnisvollen Regenbogeninseln des Sees im Pu-Pu-Pu-Land heimgesucht hat, zeigen sich dort mysteriöse Veränderungen: Die Inseln verlieren urplötzlich ihre Farben, und die Brücken, die Glück und Freude ins Dreamland brachten, verschwinden einfach! Höchste Zeit für Kirby, sich auf eine gefahrvolle Reise durch das Traumland zu begeben, um die Farbe und Glückseligkeit zurückzubringen und König Nickerchen für seine Machenschaften zur Rechenschaft zu ziehen. Mit **Kirby's Dreamland 2** wird ein spannendes Jump'n'Run rund um einen der beliebtesten Nintendo-Charaktere wiederveröffentlicht. So wird Kirby nun auch die Herzen aller, die ihn noch nicht kennen, im Sturm erobern!





CHECKBOARD

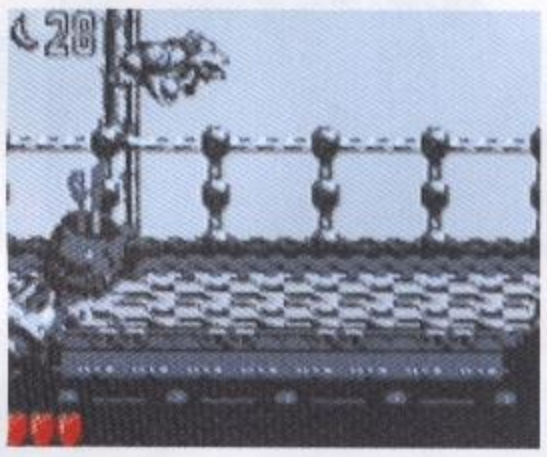
GENRE ▸ Jump'n'Run
MBIT ▸ 8
SPIELER ▸ 1
SPEICHER ▸ Ja
HERSTELLER / VERTRIEB ▸ Nintendo

TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD. © 1995, 1999 NINTENDO. *© 1995 NINTENDO/HAL LABORATORY, INC.

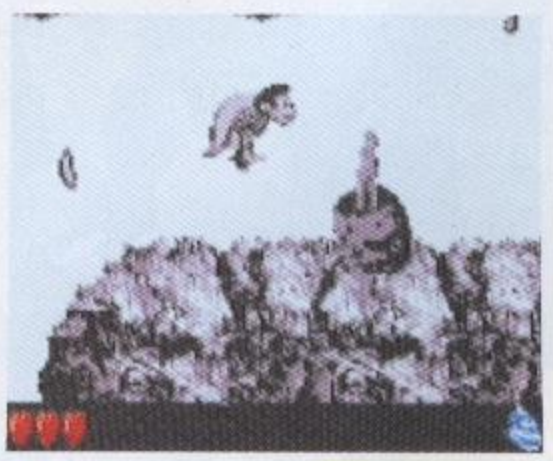
DONKEY KONG LAND III™*

BANANEN FÜR ALLE!

Der Dschungel steht Kopf! Die ganze Kong-Familie ist auf der Suche nach der verlorenen Stadt, in der sie einen geheimnisvollen Schatz vermutet. Nur die blonde Dixie Kong muß daheim bleiben, weil irgend jemand auf Baby Kiddie Kong aufpassen muß. „So nicht", denkt sich die blonde Affendame, schnappt sich kurzerhand das Familien-Nesthäkchen und macht sich ihrerseits auf den Weg durch die Dschungel-Landschaft. Diese bietet dank Rares revolutionärer ACM-Technik wunderschöne gerenderte Grafiken, und die beiden affigen Abenteurer dürfen ein Wiedersehen mit vielen alten und neuen Bekannten feiern. Auch in punkto Umfang zeigt sich **Donkey Kong Land III** von der besten Seite:



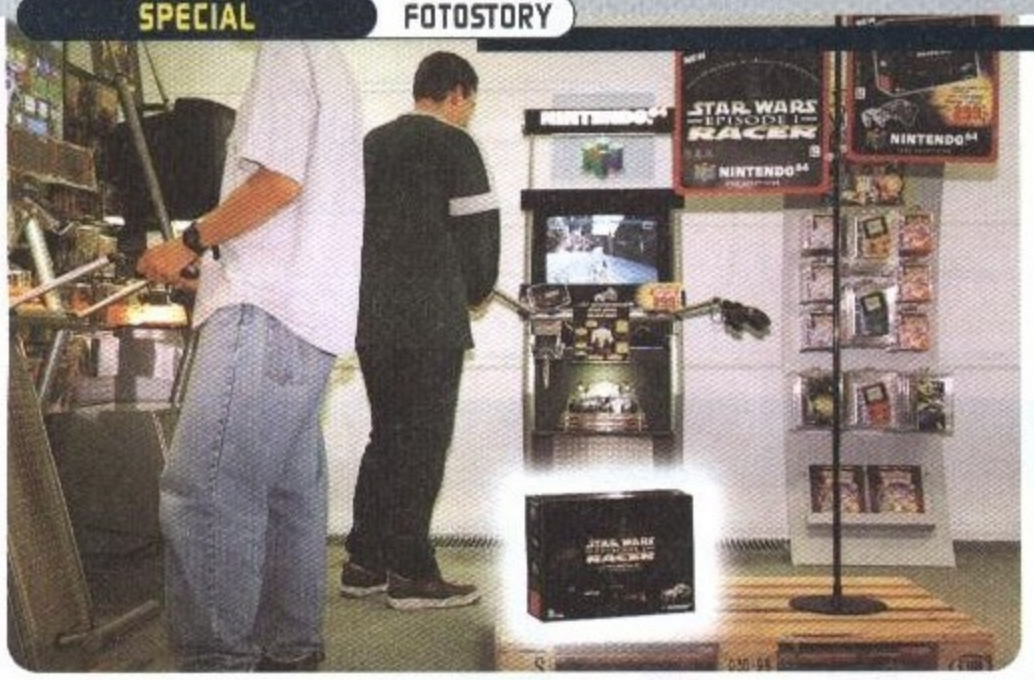
36 Level (und mehr als 70 Bonusstages), in denen es von fiesen Kremlingen nur so wimmelt, stellen Euer Jump'n'Run-Geschick auf eine harte Probe. Selbst erfahrenen Videospiel-Abenteurern bietet **Donkey Kong Land III** somit die ultimative Herausforderung!



CHECKBOARD

GENRE ▸ Jump'n'Run
MBIT ▸ 8
SPIELER ▸ 1
SPEICHER ▸ Ja
HERSTELLER / VERTRIEB ▸ Nintendo

*© 1995, 1997 NINTENDO. GAME BY RARE. RAREWARE LOGO IS A TRADEMARK OF RARE.
TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD. © 1997, 1999 NINTENDO CO., LTD.



DIE RÜCKKEHR DER JODLRITTER

Es war einmal... vor langer Zeit bei einem Nintendo-Händler... in einer fernen Galaxie... Dort stand ein StarWars-Pak... Und hier beginnt unsere Geschichte...

1

Der Jodi-Meister Mi-Con-Jinn und sein Schüler Nuni Wan halten das Star Wars-Pak staunend in Händen.

2

Währenddessen schleicht der finstere Darth Fabri vor dem Schaufenster herum. Da fällt sein Blick auf das Pak.

3

In der Absicht, das Pak zu ergattern, stürmt der Finsterling in den Laden. Doch die mächtigen Jodi-Ritter stellen sich ihm entgegen.

4

Gleich darauf entbrennt ein fürchterlicher Kampf...

5

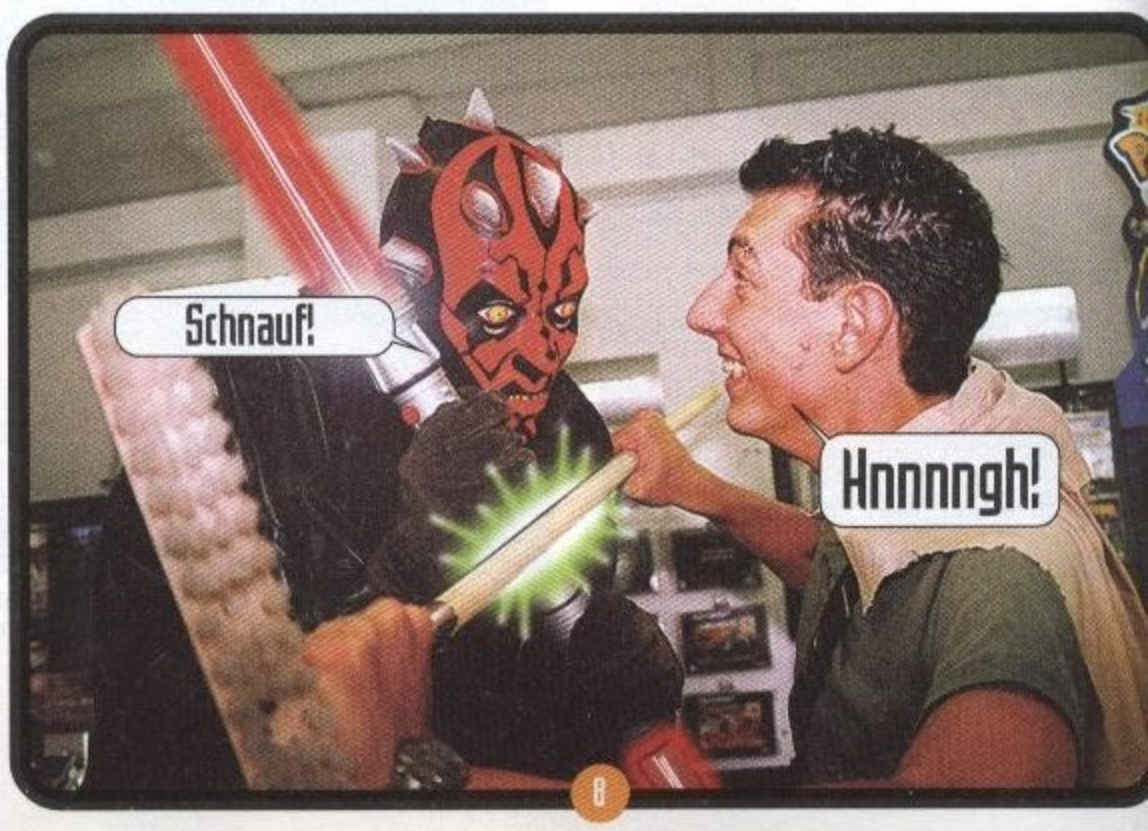
Plötzlich zückt Darth Fabri sein Doppellaserschwert.

6

Jedoch...

7

Trotzdem stellt sich der junge Jodi der Herausforderung.



8

Während eine japanische Touristin ein passendes Motiv für ihr Urlaubsalbum findet, schleicht der Jodl-Meister unbemerkt, das Pak unter dem Arm, an den Kämpfenden vorbei.

Was führt er im Schilde?!!

Die Kämpfer halten inne.

Der listige Jodl-Ritter steht bereits an der Kasse.

Das Blatt wendet sich...

Licht und Schatten machen sich gemeinsam auf die Verfolgung.

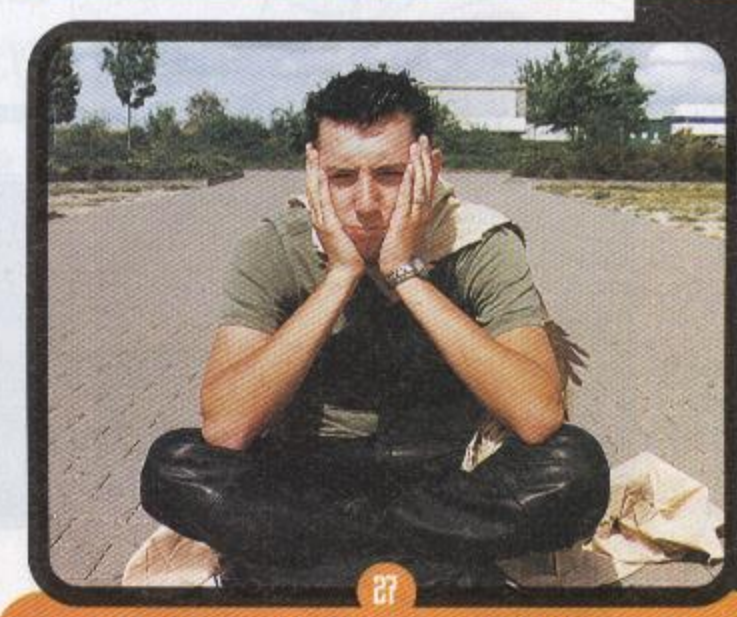
Mi-Con-Jinn schwingt sich mit dem Star Wars-Pak auf seinen pfeilschnellen Pop-Racer...

...und läßt seine Verfolger im Staub stehen.

Plötzlich wendet Darth Fabri eine jahrhundertealte geheime Kampftechnik an.

Überrascht geht Nuni Wan zu Boden.

Die Wahrheit kommt ans Licht: Darth Fabri und Mi-Con-Jinn sind Komplizen!



Zurück bleibt ein enttäuschter junger Jodl-Ritter, der noch viel lernen muß.

ENDE

SUPPORT

SANDSACK-TRICKS

COMMAND & CONQUER™

TRICKS & CHEATS ?! NINTENDO64

Habt Ihr schon gewußt, daß in diesem schweißtreibenden Strategiespiel einige hilfreiche Tricks dank der Sandsäcke möglich sind? Wenn Ihr zum Beispiel Eure gesamte Basis sowie das nächstgelegene Tiberiumfeld mit Sandsäcken umgebt, werden gegnerische Einheiten an diesem Schutzwall stehenbleiben, ohne ihn zu beschießen. Ihr könnt dann in genügendem Abstand eine Sandsack-Mauer um die Gegner errichten und sie dadurch in ihrer eigenen Basis gefangen halten! Außerdem könnt Ihr Gebäude außerhalb Eurer Basis errichten, indem Ihr eine Kette aus Sandsäcken baut und das Gebäude daran anschließen laßt. Auf diese Weise habt Ihr sogar die Möglichkeit, Gebäude in der gegnerischen Basis zu errichten

Ein nettes Gefängnis!

42 Golbat

TRICKS & CHEATS ?! NINTENDO64

STAR WARS™ ROGUE SQUADRON™

NABOO-STARFIGHTER

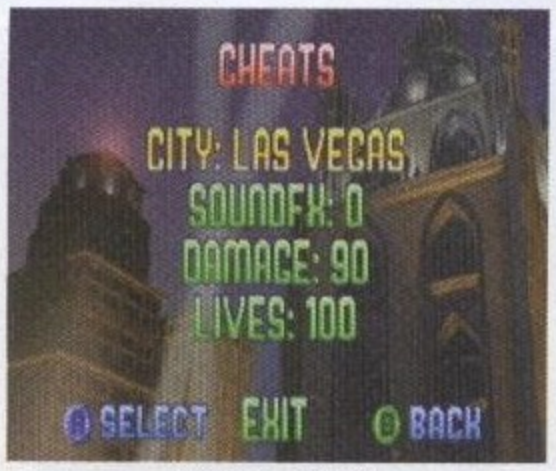
Möchtet Ihr zur Abwechslung mal mit dem Naboo-Starfighter aus dem Kinofilm ***Star Wars***: Episode I – Die Dunkle Bedrohung in die Schlacht ziehen? Kein Problem: Begebt Euch ins Optionsmenü und wählt den Punkt Passcodes an. Hier gebt Ihr nun **HALIFAX?** ein und geht dann auf **Passcode**. Anschließend gebt Ihr auf die gleiche Weise **!YNGWIE!** ein. Seid nicht verwundert – Ihr erhaltet beide Male keine Bestätigung von R2-D2, daß Ihr die Codes richtig eingegeben habt. Nun könnt Ihr in den meisten Missionen den Starfighter aus dem aktuellen ***Star Wars***-Film steuern!

Euer neuer Fighter!

TRICKS & CHEATS ?! NINTENDO64

RAMPAGE 2™ UNIVERSAL TOUR

ALLE ZERSTÖRER UND CHEATMENÜ



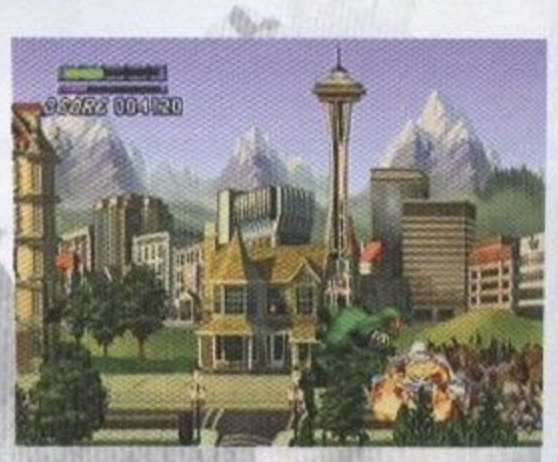
Ein neues Menü!

Ihr möchtet ohne große Mühe alle Zerstörer ausprobieren? Kein Problem: Ihr müßt nur im Hauptmenü unter **Password** folgende Codes eingeben:

Lizzie	-	S4VRS
George	-	SM14N
Ralph	-	LVPVS
Myukus	-	N0T3T
Big Al	-	B1G4L

Achtung: **Myukus** und **Big Al** könnt Ihr nicht gleichzeitig aktivieren.

Das reicht Euch noch nicht? Dann gebt doch, ebenfalls unter Password, die Kombination **BVGGY** ein. Dadurch erhaltet Ihr unter **Options** den neuen Punkt **Cheats**, der Euch ganz neue Möglichkeiten eröffnet...



Tricks & Cheats ?! NINTENDO 64

BANJO-KAZOOIE™ — NEUE CHEATS

Wir haben für Euch noch ein paar neue Cheats für den Jump'n'Run-Klassiker organisiert. Ihr braucht sie einfach nur per Kopfgranate in der Sandburg im Level **Treasure Trove Cove** einzugeben:

CHEATBANJOBEGSFORPLENTYOFEGGS	-	unendlich Eier
CHEATLOTSOFGOESWITHMANYBANJOS	-	unendliche Spielversuche
CHEATDONTBEADUMBOGOSEEMUMBO	-	99 Mumbo-Schädel
CHEATNOWYOUCANFLYHIGHINTHESKY	-	unendlich rote Federn
CHEATAGOLDENGLOWTOPROTECTBANJO	-	unendlich goldene Federn
CHEATGIVETHEBEARLOTSOFAIR	-	unendlich Luft zum Tauchen
CHEATANENERGYBARTOGETYOUFAR	-	8 Honigwaben

Ein außergewöhnliches Cheatmenü!

Tricks & Cheats ?! NINTENDO 64

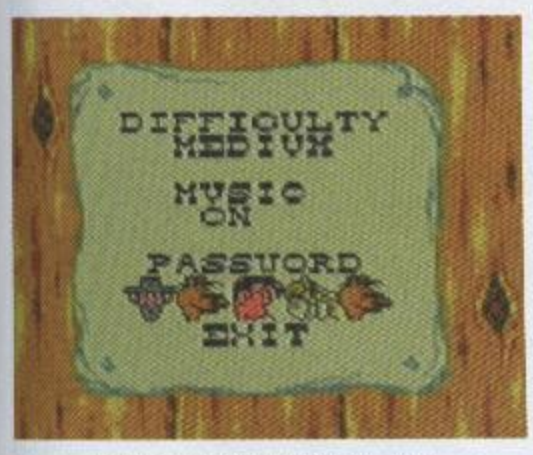
F-1 WORLD GRAND PRIX* — ALLE SZENARIOS

Ihr habt Schwierigkeiten, die recht anspruchsvollen Szenarien zu meistern, würdet aber gerne mal alle ausprobieren? Dann hätten wir hier einen Tip für Euch: Wählt im Modus **Schaurennen** den **Fahrer Williams** an, bestätigt mit dem A-Knopf und bewegt den Cursor auf den Punkt Name ändern. Nun gebt Ihr als Name **Fahrer Pandora** ein und geht anschließend in den **Szenario**-Modus. Dort bewegt Ihr den Cursor auf Datei 4. Hier ist jetzt bei jedem Szenario schon ein Punkt vorgegeben, d.h. Ihr könnt jedes Szenario einzeln anwählen

Hier könnt Ihr die einzelnen Szenarios anwählen!

Tricks & Cheats ?! GAME BOY COLOR

LUCKY LUKE — ALLE PASSWÖRTER



Hier gebt Ihr die Paßwörter ein.

Um dem einsamen Reiter seinen Weg etwas zu erleichtern, bieten wir Euch hier alle Paßwörter an. Gebt sie im Optionsmenü unter **Password** ein:

LEVEL	PASSWÖRTER
Der Zug	Luke, Pferd, Pferd, Cowboy, Luke
Büffelherde	Hund, Pferd, Luke, Cowboy, Cowboy
Cheyenne-Gebirge	Cowboy, Hund, Luke, Pferd, Hund
Zuchthaus	Hund, Pferd, Luke, Cowboy, Hund

SUPPORT

SHADOW MAN™

DIE NACHFOLGENDEN SEITEN FÜHREN EUCH DURCH DIE ERSTEN LEVEL DES FANTASTISCHEN VOODOO-EPOS SHADOWMAN, OHNE DABEI SCHON JETZT DEN DRAMATISCHEN SHOWDOWN ZU ENTHÜLLEN, IN DEM IHR DEM FINALEN ENDGEGNER LEGION GEGENÜBERTRETET.

© ™ & © 1999 ACCLAIM ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED.

LEVEL 1

BAYOU PARADIS, LOUISIANA

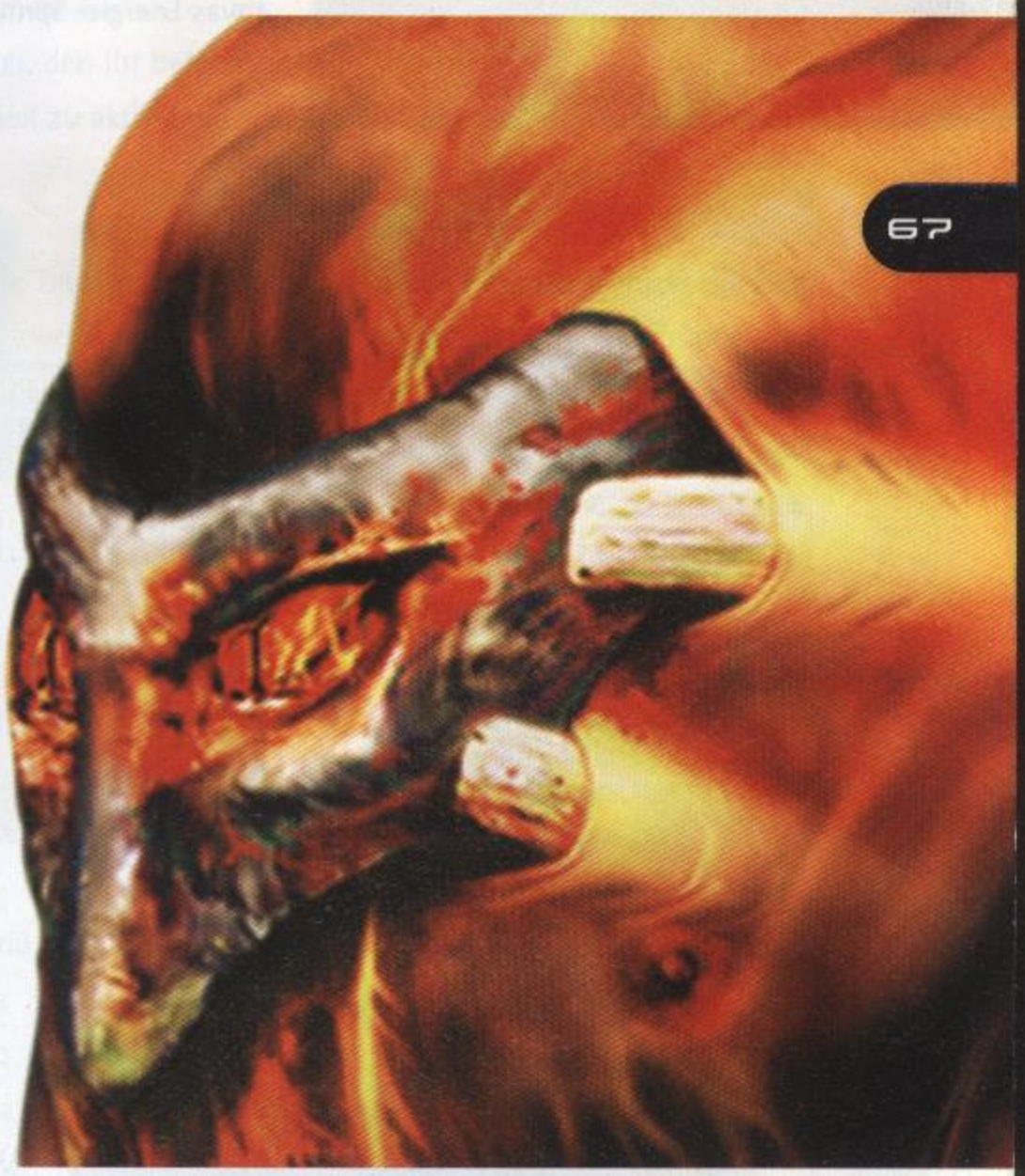
Wenn ihr Euch gleich zu Beginn nach rechts dreht, findet Ihr das erste Cadeau. Folgt danach dem Weg, und Ihr werdet rechts eine kleine Höhle entdecken, an deren Eingang sich zwei weitere Cadeaux befinden. Geht durch die Höhle bis zum Ende und die Anzahl Eurer Cadeaux erhöht sich auf vier. Verlaßt die Höhle auf dem gleichen Weg, auf dem Ihr gekommen seid und folgt dem ansteigenden Weg auf der rechten Seite.

01

Springt über den Graben und überquert die Brücke **[01]** mit einem Sprung, da sie beim Darüberlaufen zerbricht. Nach einer kurzen Laufpassage seht Ihr vor Euch ein Holzschiff und einen Hund, der Euch anbellt und danach verschwindet. Folgt dem Hund!

Hinter zwei Holzhütten findet Ihr ein Seil, an dem Ihr Euch über den Abgrund hangeln könnt. Folgt dem Verlauf der Höhle und sammelt auf dem Weg die zwei Cadeaux ein. Am Ende der Höhle könnt Ihr Euch an einem kleinen Felsvorsprung festhalten und nach links hangeln. Zieht Euch nach oben, wenn Ihr unter der Öffnung seid und geht geradeaus Richtung Kirche. In der Kirche trefft Ihr auf Madame Nettie. Sie versorgt Euch mit Informationen und einer Handfeuerwaffe. Wenn Ihr die Kirche durchsucht, werdet Ihr sechs weitere Cadeaux finden. Um die vier Cadeaux zu bekommen, die sich im Regal befinden **[02]**, müßt Ihr die Kiste verschieben!

02

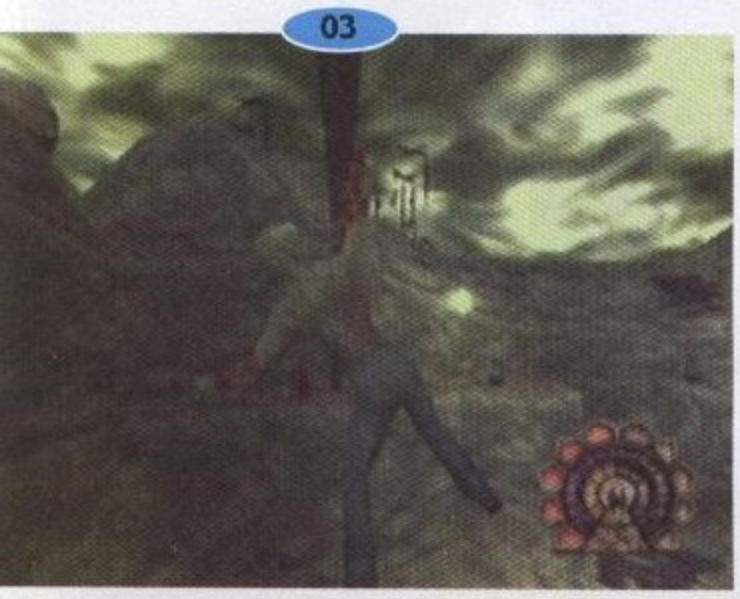


Nachdem Ihr die Kirche wieder verlassen habt, teleportiert Ihr Euch mittels des Voodoo-Teddy ins Reich der Toten. Nach einer kurzen Sequenz findet Ihr Euch im Schattenreich wieder. Links oben seht Ihr ein Govi, das momentan allerdings nicht erreichbar ist. Durchquert den blutrot gefärbten See, entledigt Euch der Gegner und lauft den steinigen Weg entlang. Am Ende des Weges trefft Ihr auf Jaunty, der Euch mit Informationen versorgt. Nach einer kurzen Unterhaltung öffnet sich das Tor hinter ihm. Durchquert das Tor und geht den Gang entlang, bis Ihr einen großen Platz erreicht.

SUPPORT

LEVEL II

REICH DER TOTEN, MARKTTORE



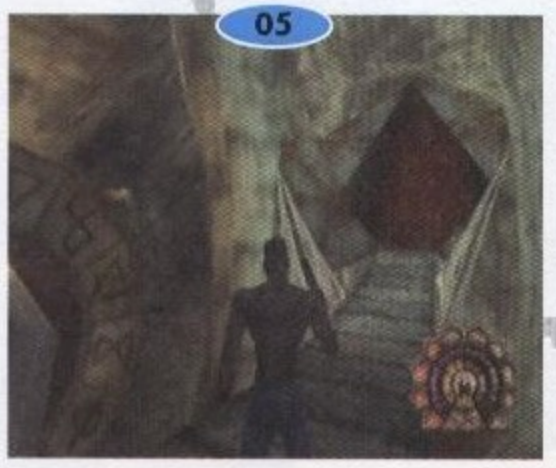
Wendet Euch nach links und folgt dem Felsvorsprung. In zwei Vasen findet Ihr Energie. Drei Gegner in Form von ruhelosen Seelen wollen Euch am Fortkommen hindern, doch sie bekommen Eure Waffe zu spüren. Nach kurzem Wege erreicht Ihr ein kleines Tal, in dem sich zwei Gegner aufhalten. Zu finden sind hier zwei Cadeaux und etwas Energie. Springt über die Steinbrücke mit dem Loch in der Mitte und durchquert den Tunnel. Dahinter liegt eine Schlucht mit diversen Gegnern. Durchsucht die Gegend, um alle Extras und Cadeaux zu erhalten. Klettert nun den Holzsteg hinauf und folgt dem Pfad bis zu einem Seil, das über die Schlucht gespannt ist. Steckt Eure Waffe weg und benutzt das Seil, um über den Abgrund zu gelangen. Schnappt Euch die vier Cadeaux

und hangelt Euch am **[03]** Seil zurück. Geht zurück bis zum Torbogen und begebt Euch in das dunkle **[04]** Portal, das zum Prophezeiungsraum führt.

LEVEL III

PFADE DER SCHATTEN, PROPHEZEIUNGSRAUM

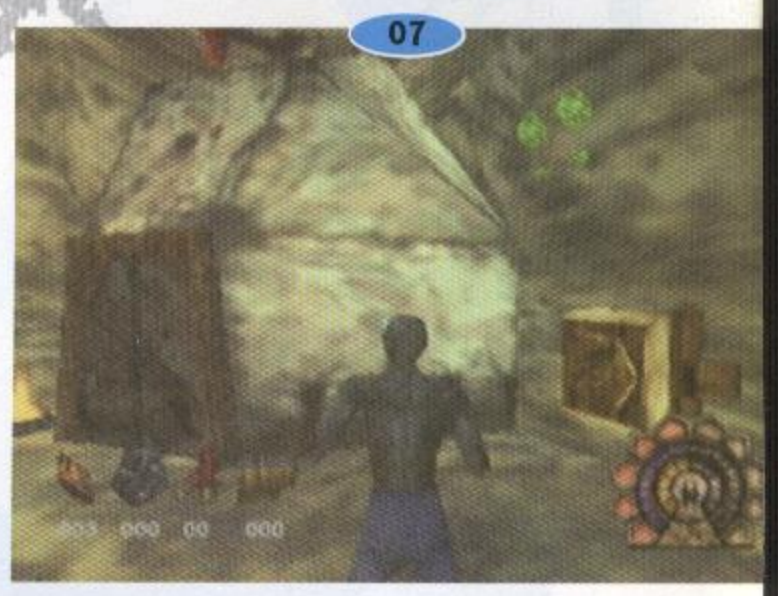
Geht in die Mitte des Raumes zum Altar und Ihr erhaltet die Prophezeiung, die Ihr Euch gründlich durchlesen solltet. Weiter geht es über den Felsvorsprung, der nach oben führt. Zerschießt auf Eurem Weg alle Vasen. Mit einem präzisen Sprung über den Abgrund erreicht Ihr eine kleine Einbuchtung. Um Eure erste dunkle Seele in Empfang nehmen zu können, müßt Ihr mit Eurer Waffe auf das Govi schießen. Achtung: Die rotglühende Steintafel könnt Ihr noch nicht gefahrlos berühren. Springt wieder zurück über den Abgrund zum verschlossenen Schattenportal. Öffnet es und schreitet über die **[05]** Brücke dem Wüsten Land entgegen.



Level IV

Wüstes Land

Wählt Ihr den linken Tunnel, gelangt Ihr zu einem weiteren blutroten See. **[06]** Springt hinein und taucht bis auf den Grund hinab, um ein Cadeau zu finden. Im hinteren Teil des Sees findet Ihr auch einen Tunnel! Taucht hindurch, nehmt Euch aber vor den aggressiven Fischen in acht und steigt aus dem Wasser, sobald Ihr eine Höhle erreicht. Nehmt die Energie und die zwei Cadeaux, legt den Schalter um und taucht zurück durch den See. Steigt wieder aus dem Wasser und begebt Euch zu der Hütte, neben der Ihr einen Schalter entdeckt. Aktiviert diesen, um ein Seil über das Tal zu spannen. Betretet nun die Hütte, beschreitet den Durchgang an der gegenüberliegenden Holzwand und springt über die Lava. Folgt nun dem Gang bis in ein neues Tal! Achtung: Gleich vier Gegner wollen Euch hier ans Leder. Weicht also geschickt aus und spendet jedem Gegner den verdienten Seelenfrieden! Im Tal findet Ihr außerdem noch zwei Cadeaux und einen **[07]** Schalter, den Ihr betätigt, um ein weiteres Seil zu aktivieren.



Setzt nun Euren Weg über die Rampe auf der linken Seite nach oben fort. Springt auf die mittlere Plattform, auf der Ihr ein malteserkreuzförmiges Zeltdach erkennt, und sammelt alles ein! Springt von der Plattform auf den weiter nach oben führenden Felsvorsprung und folgt dem Weg bis zum Tunnel. Geht hinter dem Tunnel nach links zu einer weiteren Rampe. Geht diese hinauf, springt über die Abgründe und betretet die Hütte, in der sich zwei Cadeaux und ein goldener Schädel befinden. Geht die Rampe herunter, schickt die Gegner in die ewigen Jagdgründe und sammelt die Cadeaux ein. Durchquert den sichtbaren Tunnel und lauft über die Rampe zu einem weiteren **[08]** Schalter, den Ihr aktiviert.

Geht nun ganz zurück bis zur vorher beschriebenen Plattform und die Rampe hinunter. Auf dem Weg nach unten findet Ihr einen Felsweg, der nach links abzweigt und an der Wand entlang nach oben führt. Geht diesen hinauf und Ihr kommt durch einen Tunnel. Hinter dem Tunnel führt jeweils eine Rampe nach links und nach rechts. Entscheidet Euch für die Rechte und folgt dem Verlauf der Rampe. Springt über die Abgründe und durchquert den Tunnel auf der rechten Seite. Wieder am Tageslicht, folgt Ihr der Rampe bis zu einer **[09]** Brücke, die Euch in den Tempel des Lebens bringt.

SUPPORT

LEVEL IV
TEMPEL DES LEBENS

Hier ist es egal, ob Ihr den linken oder rechten Weg wählt: Beide führen zu einem Teleporter, der noch nicht benutzt werden kann. Wendet Euch nach rechts, springt über die Lavagrube und dann links über die beiden Holzplattformen wieder aufs Festland. Eine Plattform weiter wartet ein durchgedrehter Gegner darauf, von Euch erledigt zu werden. Mit einem beherzten Sprung überquert Ihr die nächste Lavagrube und lauft geradeaus weiter, um mit einem weiteren Sprung auf einer Plattform mit Spießen zu landen. Am hinteren Ende der Plattform findet Ihr eine Vase mit einem Cadeau. Schaut nun nach rechts und springt über die nächste Lavagrube, um einige weitere Extras zu erhalten!

Geht den Weg zurück, bis Ihr auf der Plattform steht, auf der vorher der durchgedrehte Gegner stand. Auf der linken Seite entdeckt Ihr einen Durchgang, der in einen Raum mit einer Vase führt. Springt über die Lava in den Raum und dreht Euch um. Steckt Eure Waffe weg und springt an die Wand, an der Ihr das Cadeau seht. Hangelt Euch nach links bis zum Ende und springt rückwärts wieder auf festes Terrain, indem Ihr den Analogstick nach vorn und den Sprungknopf drückt. Wiederholt das Ganze bei der nächsten

Wand, um weiter nach links vorzudringen. Auf der nächsten Plattform **[10]** dreht Euch um und geht nach links. Eine Maske an der Wand schießt mit Feuerbällen nach Euch. Weicht den Feuerbällen und auch den Spießen aus und springt auf eine weitere Plattform, aus der Spieße aufragen. Schnappt Euch das Cadeau von der Wand und geht auf die andere Seite. Erledigt den Gegner, laßt das vergitterte Fenster links liegen und betretet eine Raum mit vier Vasen. Auf der linken Seite ist ein Durchgang mit einem Loch im Boden. Laßt Euch durch das Loch fallen und bekämpft die vier Gegner, die hier auf Euch warten. (Ihr könnt auch einfach flüchten und Euch durch das nächste Loch in der Mitte des Raumes fallen lassen.) Folgt dem Gang bis zum Ende und betretet den Cadeaux-Opferraum. In der Mitte des Raumes **[11]** findet Ihr das Baton, das es Euch erlaubt, Euch

zu teleportieren oder es als wirkungsvolle Waffe einzusetzen. Sammelt die fünf Cadeaux ein und geht danach zu jedem der fünf Opferstände in den Nischen des Raumes. Nachdem Ihr alle Stände genauer betrachtet habt, erscheint der Schriftzug „Cheat Activated" auf dem Bildschirm. Euer Inventar enthält jetzt das Buch der Schatten, in dem mit der Zeit diverse Cheats aktiviert werden können. Setzt nun das Baton am Teleporter ein, um den Ort zu verlassen.

WÜSTES LAND

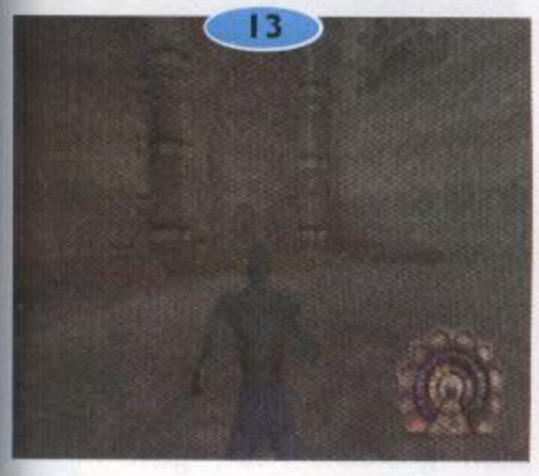
Der Teleporter bringt Euch zurück zum Eingang des Tempels des Lebens. Verlaßt den Tempel und geht die Rampe zurück, bis Ihr wieder durch den Tunnel kommt. Springt auf die Plattform in der Mitte, von wo ein Seil zum Govi führt. Hangelt Euch am Seil entlang und saugt die dunkle Seele in Euch auf. Durchquert den langen Tunnel beim Govi, um diverse Extras zu erhalten. Kehrt dann zurück zur Plattform mit dem malteserkreuzförmigen Zeltdach und springt wieder auf die Rampe, die nach oben führt. Geht am Tunnel vorbei und hangelt Euch mit dem Seil über das Tal. Hinter dem Tunnel kommt eine Halle zum Vorschein. Auf der untersten Ebene findet Ihr zwei Vasen mit Energie und ein Cadeau. Arbeitet Ihr Euch in die höhere Ebene vor, entdeckt Ihr ein weiteres Govi. Nun geht es links weiter, bis Ihr einen Felsvorsprung seht. Springt an den Felsvorsprung heran und hangelt Euch bis ganz nach links. Mit einem Sprung nach hinten landet Ihr auf einer Rampe aus Holz. Besiegt den Gegner und nehmt Euch das Asson. Verlaßt nun den Raum durch die Tür, die sich hinter Euch befindet. Im Durchgang warten zwei Gegner darauf, daß Ihr ihnen ihren Frieden wiedergebt, und außerdem findet Ihr noch zwei Cadeaux.

Benutzt nun Euren Voodoo-Teddy und teleportiert Euch auf die Pfade des Schattens zum Prophezeiungsraum. Beschreitet zunächst wieder das Ein-Seelen-Portal und öffnet dann das Schattenportal (Zwei-Seelen-Portal) zu Eurer Linken. Lauft nun durch den Gang, um in eine Halle zu gelangen. Lauft am ersten Schattentor vorbei, öffnet das zweite und geht hindurch. Überquert die Brücke hinter dem Tunnel **[12]**, wo Euch das Asyl erwartet!

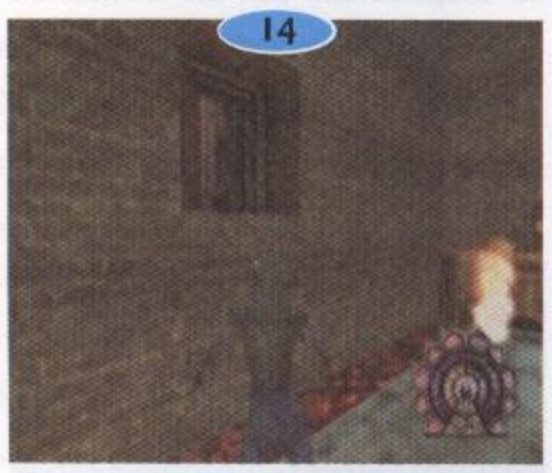
Level V

Das Asyl

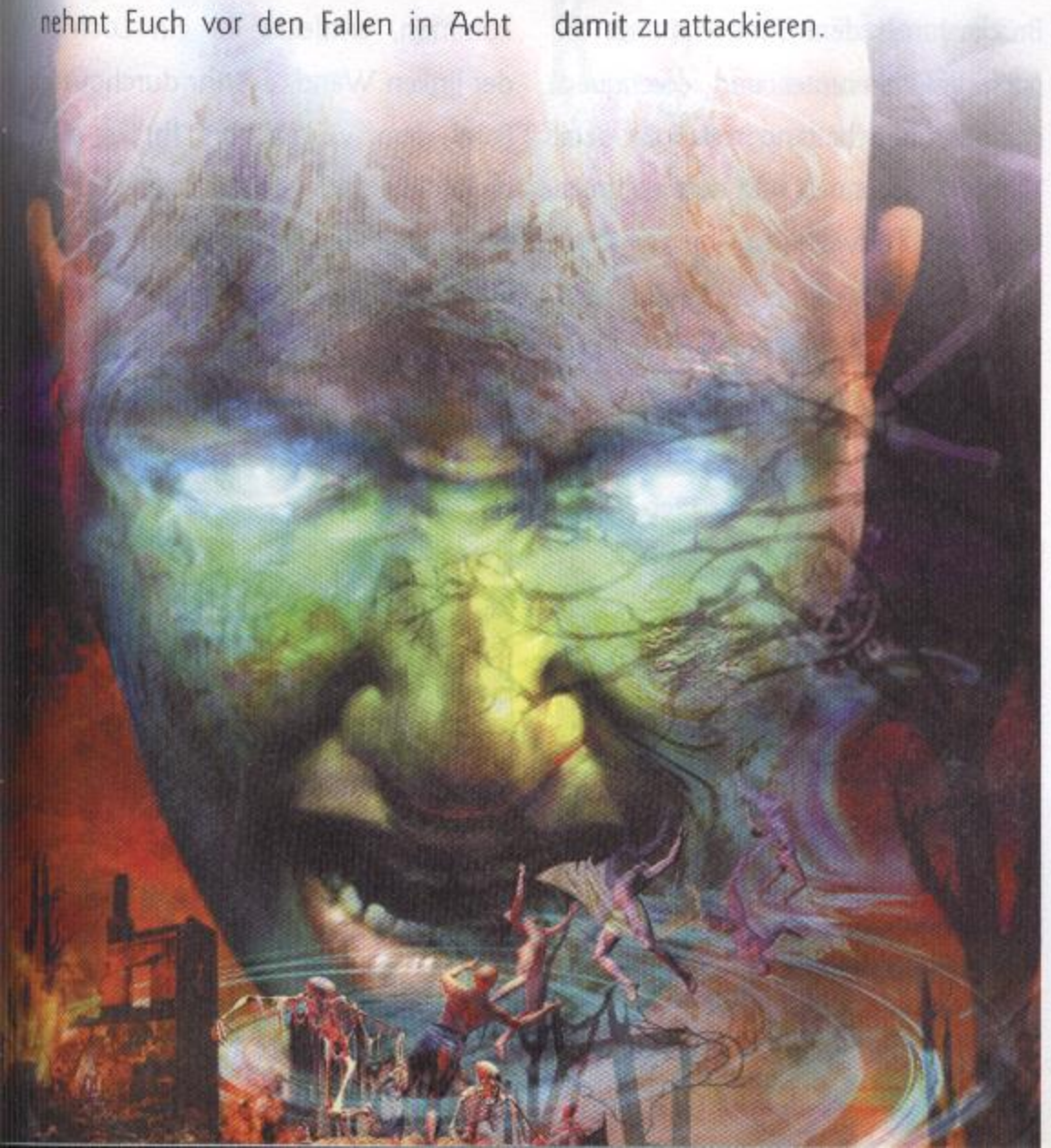
Ihr findet Euch auf einem Burghof wieder. Schaut Euch alles genau an und sammelt die dunkle Seele ein. Lauft auf das Eingangstor zu, das von zwei hohen, spitz zulaufenden Säulen flankiert wird. **[13]** Ihr könnt die Tür momentan nicht öffnen, müßt also einen anderen Weg finden, wie Ihr die Burg betreten könnt. Dreht Euch von der Tür weg, stellt Euch zwischen die beiden Säulen und



schaut nach rechts in den Burggraben. Ihr seht eine blaue Rampe, auf die Ihr springt. Folgt der Rampe, nehmt Euch vor den Fallen in Acht



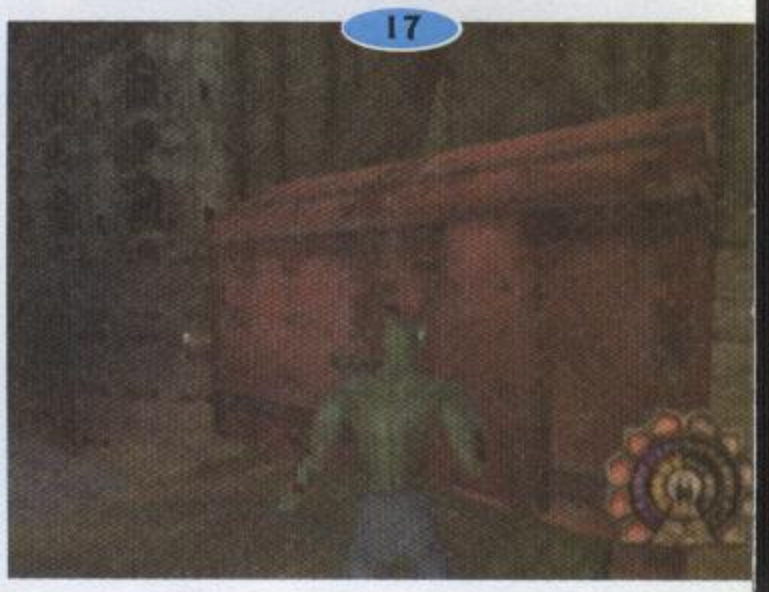
und springt über die Gräben. Irgendwann erscheint zwischen zwei Flammen eine Öffnung in der Wand **[14]**. Springt auf die Öffnung zu und zieht Euch hoch. Folgt dem Gang, der mit zuschlagenden Türen gesichert ist! Nach kurzer Zeit kommt Ihr geradeaus auf ein vergittertes Fenster zu. Lauft nach rechts und schaut durch den linken Ausgang nach unten! Erledigt die Gegner von oben und springt hinunter. Verlaßt den Raum durch die Tür, seid aber auf der Hut! Hier lauern viele gefährliche Gegner mit Enterhaken an den Armen, um Euch damit zu attackieren.



Folgt dem Gang und wählt die erste Tür auf der linken Seite, wo Ihr etwas Energie und zwei Cadeaux finden könnt. Allerdings wartet hier auch schon ein zähnefletschender Gegner! Verlaßt den Raum wieder und begebt Euch in den Durchgang links von Euch. Arbeitet Euch weiter vorsichtig durch die Gänge und achtet dabei auf Angreifer. Am Ende des hell erleuchteten Ganges mit dem roten Fußboden entdeckt Ihr ein Rohr auf dem Boden, über dem eine Öffnung zu

sehen ist **[15]**. Klettert hinauf und laßt Euch durch das Loch im Boden fallen. Ihr findet Euch in einem Maschinenraum wieder. Auf dem Tisch liegt ein Schlüssel, den Ihr einsammelt. Schnappt Euch die dunkle Seele und steckt den Schlüssel in beide Schlösser. Verlaßt den Raum wieder, geht den Gang entlang und am Ende nach rechts. Geht nun durch die Tür, die sich gerade geöff-

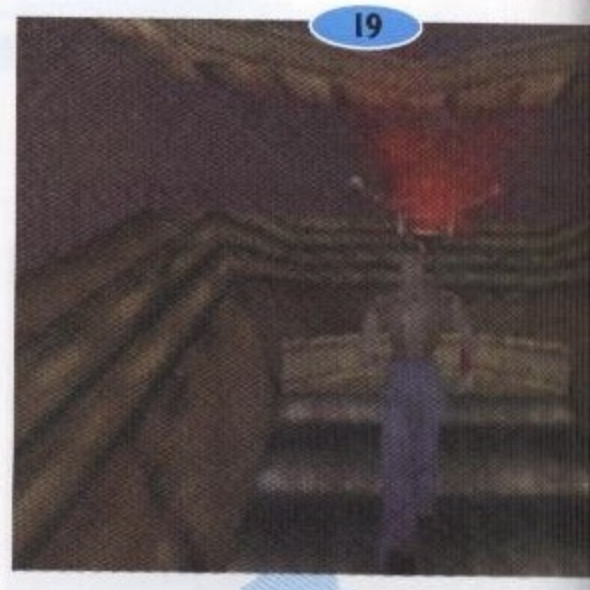
net hat **[16]**. Lauft den kurzen Gang entlang, geht durch die nächste Tür und betretet die Halle. Schickt die auftauchenden Gegner schnell in die ewigen Jagdgründe, betretet die Seilbahn und aktiviert den Schalter **[17]**. Nach einer kurzen Fahrt stoppt die Seilbahn. Steigt aus und erledigt die auftauchenden Gegner. Betretet dann durch die Türen die Kathedrale des Schmerzes. Vorher findet Ihr jedoch auf der linken Seite noch einen kurzen Durchgang, an dessen Ende Ihr eine weitere dunkle Seele einsammeln könnt.



SUPPORT

Kathedrale des Schmerzes

Rechts und links seht Ihr jeweils zwei Durchgänge und einen weiteren am anderen Ende der Eingangshalle, der von zwei Gegnern bewacht wird. Lauft durch die Halle und nehmt die Wächter solange unter Beschuß, bis sie besiegt sind. Ein dritter Wächter kommt während des Kampfes in die Halle. Bezwingt ihn ebenfalls und wendet Euch dem vom Eingang aus gesehen ersten Durchgang auf der linken Seite zu **[18]**. Nachdem Ihr einen kleinen Tunnel durchschritten habt, findet Ihr vor Euch eine kleine Kammer mit dem Foto eines Serienkillers. Verlaßt den Raum wieder und wendet Euch der großen Halle links zu, in der diverse Gegner auf Euch warten. Füllt Eure Energie mit dem Inhalt der Vasen auf und erklimmt die Treppe. Oben angekommen seht Ihr eine rot leuchtende Gestalt. Stellt Euch vor sie und laßt Euch mit der Aktionstaste von ihr einsaugen **[19]**. Ihr befindet Euch nun in einem Gang, dessen Boden mit Leichen gepflastert ist. Geht den Gang entlang – Ihr begegnet dem ersten Serienkiller! Nach einem kurzen Wortgefecht beginnt ein gnadenloser Kampf. Attackiert den Killer so lange, bis er in die Knie geht. Schießt weiter auf den Knieenden, doch Ihr könnt ihn nicht bezwingen. Jetzt ist es wieder an der Zeit, Euren Voodoo-Teddy einzusetzen und Euch zu Nettie zu teleportieren. Von ihr erhaltet Ihr die Information, daß Ihr L'Eclipser braucht. Dies ist eine besondere Waffe, um die Killer zu vernichten.


19

18

Teleportiert Euch nun mittels des Voodoo-Teddys wieder in das Reich der Toten zu Jaunty, der noch ein paar Tips für Euch bereithält. Geht danach in den Prophezeiungsraum, erledigt den Gegner, lauft die Rampe hoch und geht durch das bereits geöffnete Seelentor. Von der Brücke hinter dem Tunnel springt Ihr nach links herunter und durchquert das nächste Schattenportal. Folgt dem Verlauf des Tunnels und dem dahinter liegenden Felsweg, bis Ihr vor dem nächsten Schattenportal rechts von Euch steht. Öffnet es, betretet den Raum **[20]** und nehmt das erste Teil des L´Eclipser (La Lune) an Euch.

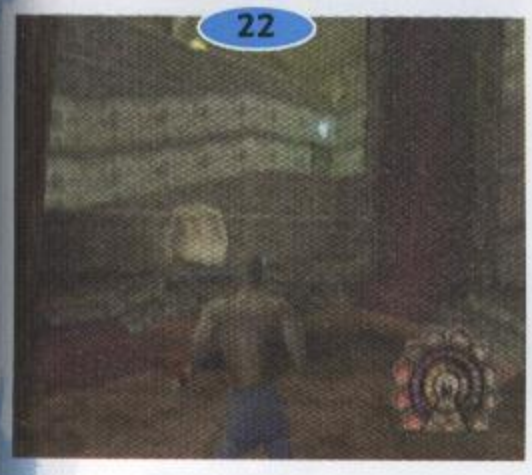
Verlaßt den Raum wieder, springt nach unten und öffnet das nächste Schattenportal. Nachdem Ihr den langen Tunnel hinter Euch gebracht habt, geht Ihr die Rampe nach unten. Auf dem Weg solltet Ihr alle Cadaeaux in den Vasen einsammeln! Fast unten angekommen, entdeckt Ihr ein Loch in der linken Wand, das Ihr durchquert. Folgt dem Verlauf, bis Ihr in eine Halle mit einer großen Lavagrube in der Mitte kommt. Schickt die beiden ruhelosen Seelen ins digitale Nirvana und geht nach links über die Brücke **[21]**, um den Tempel des Feuers zu betreten.

20

21

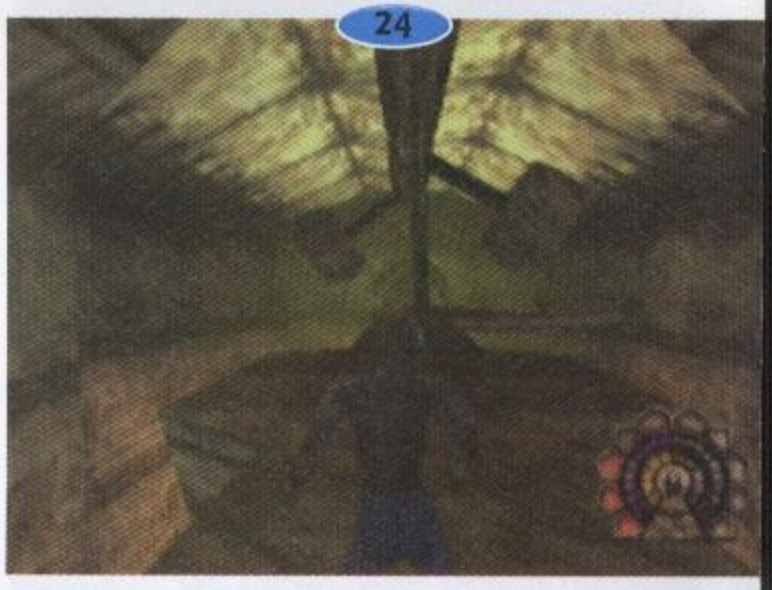
Zone 23

Haltet Euch zunächst rechts und geht die Felsrampe hinauf. Springt über die beiden Abgründe und nehmt dann den rechten Tunnel. Kurz darauf kommt Ihr an einen blutroten See, in den Ihr hineinspringt. Nehmt Euch in acht, denn in dem See schwimmen sechs Fische, die Ihr schnellstens eliminieren solltet. Neben einem Cadeau findet Ihr auch einen Durchgang unter Wasser. Taucht hindurch und Ihr erreicht einen See, der auf jeder Seite von einem Wasserfall flankiert wird. Steigt aus dem Wasser und geht zunächst durch



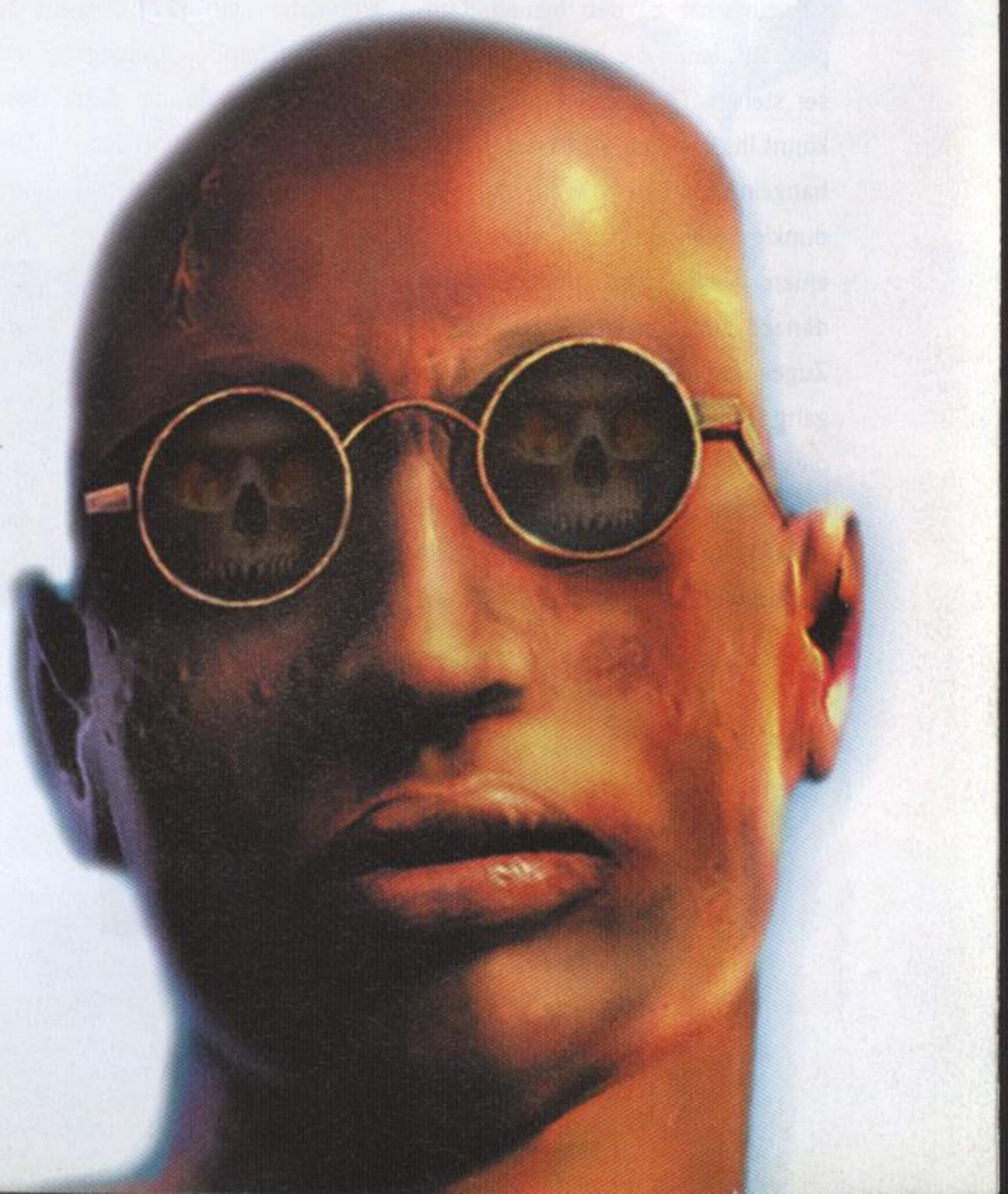
den sichtbaren Tunnel **[22]**. Nach einem kleinen Labyrinth kommt Ihr in eine riesige Halle. Dreht Euch um und Ihr entdeckt einen Schalter – betätigt ihn! Eine Säule fährt nach oben. Geht den Weg wieder zurück zum Wasserfall-See und steigt hinauf zu dem Weg mit den Spießen! Die Türen auf dem Weg könnt Ihr zerschießen und auf diese Weise weitere Schalter entdecken, die jeweils einen Turm in die Höhe fahren lassen. Wenn Ihr alle sechs Schalter umgelegt habt, begebt Euch wieder in die riesige Halle und erklimmt die Pyramide. Nehmt die dunkle Seele mit und betretet den Tunnel! Nun folgt eine kleine Passage, in der Ihr schwingenden Hämmern und rotierenden Sicheln ausweichen müßt! **[23]** Als nächstes erreicht Ihr eine Halle, deren Boden bis auf ein paar Stellen vollkommen mit Lava bedeckt ist! Lauft Ihr geradeaus weiter, landet Ihr auf einer

sicheren Steinplattform. Springt nun von Plattform zu Plattform und betätigt alle Schalter in den Nischen. Jeder Schalter läßt das halbrunde Gebilde an der Decke etwas weiter nach unten fahren, bis es letztlich auf dem anderen Halbkreis gelandet ist. Springt nun in die Mitte und stellt Euch auf die Erhöhung. Das Gebilde fährt nach oben und Lichteffekte zucken um Euch herum. Nach kurzer Zeit fahrt Ihr wieder herunter und könnt nun an Euren Armen eine Veränderung feststellen. Ihr seid jetzt in der Lage, die rotglühenden Steintafeln zu berühren und könnt Euch an der Flammenwand hinten rechts in der Halle entlang hangeln. Nehmt Euch vor dem fliegenden Gegner in acht und springt bis zur glühenden Steintafel, die sich vom Eingang aus gesehen hinten links im Raum befindet.



Schiebt sie nach hinten und folgt dem Gang bis in einen Raum, in dem diverse Gegner auf Euch warten. Besiegt sie und folgt der nach oben führenden Holzrampe. Hangelt Euch an der Flammenwand entlang, springt in den Raum **[24]** und holt Euch die dunkle Seele.

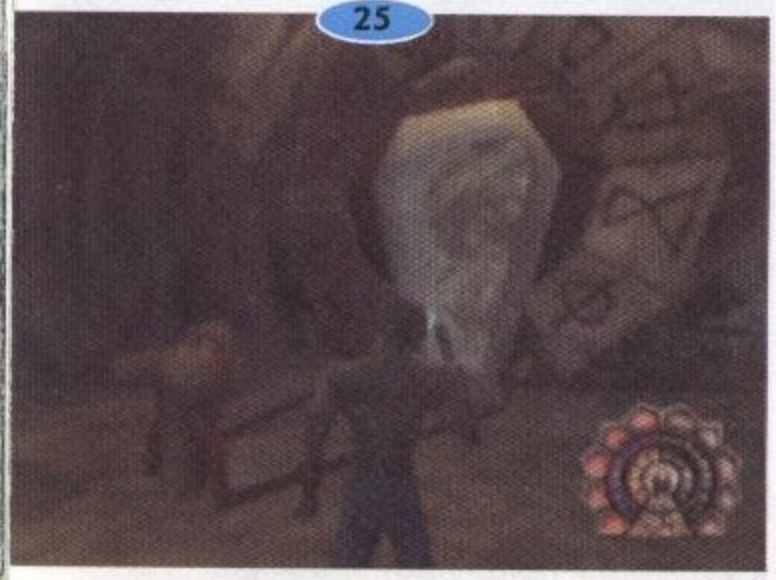
Kehrt zurück in die große Halle, springt über die Plattformen zur Flammenwand und hangelt Euch bis zum Durchgang! Klettert hinauf und folgt dem Gang, bis Ihr in einen Raum mit mehreren Plattformen kommt. Paßt auf die Feuerspucker auf und betätigt die beiden Schalter im Raum! Der eine aktiviert ein Seil, der andere öffnet eine Tür. Hangelt Euch nun an dem Seil zur Plattform auf der anderen Seite und springt zur geöffneten Tür. Geht die Treppe hinauf, und Ihr kommt in einen Raum voller glühender Felsblöcke, die Ihr nun verschieben könnt. Hinter den Steinblöcken findet Ihr dunkle Seelen, Cadeaux und Energie, aber leider auch diverse Gegner.



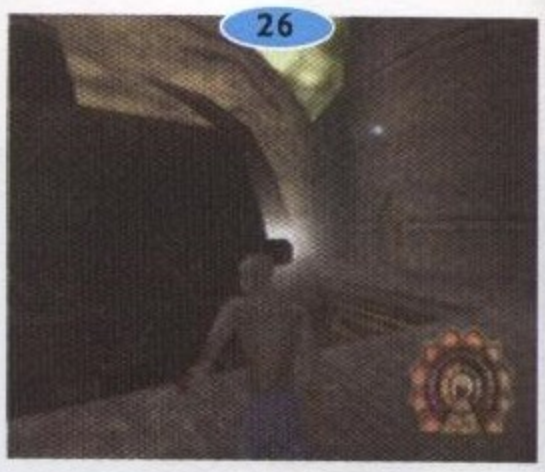
SUPPORT

Teleportiert Euch erneut zum Prophezeiungsraum. Lauft die Rampe nach oben und durchquert das Ein-Seelen-Portal. Hinter dem Tunnel laßt Ihr Euch von der Brücke fallen und schreitet durch das Tor mit zwei Seelen. Im nächsten Raum lauft Ihr die Rampe hinunter und geht durch das Drei-Seelen-Portal. Lauft dahinter wieder die Rampe hinab und erreicht durch die Öffnung den Raum mit der Lavagrube in der Mitte. Besiegt die beiden Gegner und öffnet dann das Vier-Seelen-Schattenportal **[25]**. Folgt dem Verlauf des Weges und laßt Euch in das Loch vor Euch fallen. Erledigt die Gegner und hangelt Euch an der mit einem Zaun versehenen Wand entlang, bis Ihr Euch auf die rote Plattform fallen lassen könnt. Nehmt Euch das Cadeaux und springt über den Zaun. Beseitigt die zwei ruhelosen Seelen und hangelt Euch an dem Seil entlang. Betretet den Turm durch die Tür und erschießt die MG-schwingenden Unholde. Geht nun die Rampe hinauf! Sammelt alle Extras sowie die dunkle Seele ein und verlaßt den Turm wieder. Ihr könnt nun den auffälligen Block hinten wegschieben, um einen Durchgang zu schaffen, der Euch später eine Wegabkürzung bietet **[26]**. Geht zum Zug und öffnet die Tür. Arbeitet Euch durch die Abteile, besiegt die Gegner und steckt anschließend den Schlüssel ins Schloß, um den Zug in Fahrt zu bringen. Nach einer rasanten Fahrt gelangt Ihr im Asyl zu den Käfigpfaden.

25



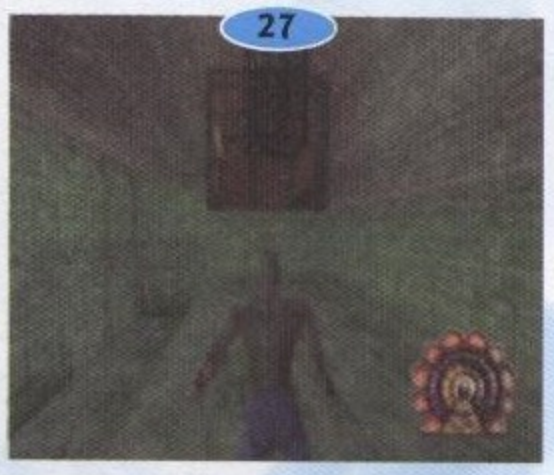
26



Asyl - Die Käfigpfade

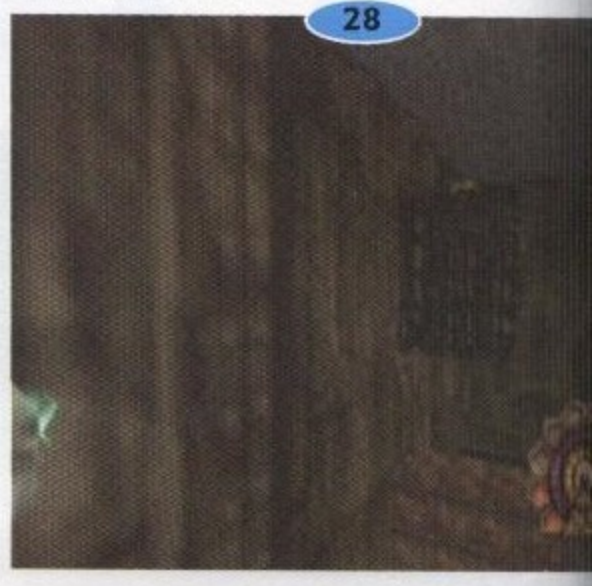
Verlaßt den Zug und beseitigt herannahende Gegner. Geht zunächst zu den blauen Rampen, auf denen die brennenden Fässer stehen. Dank Eurer roten Arme könnt Ihr Euch um die Fässer herumhangeln. Folgt dem Weg, um eine dunkle Seele, ein paar Cadeaux und einen Gegner zu finden. Kehrt danach zurück zum Haltepunkt des Zuges und sucht den breiten Durchgang (eine breite, braune Klappe, die sich beim Annähern öffnet). Lauft nun die Treppe hinab und schießt auf das Govi, um die nächste dunkle Seele zu erhalten. Legt nun den Schalter um, besiegt die Gegner in den Räumen und sammelt alle Extras ein **[27]**. Begebt Euch nun zum großen Durchgang rechts und wartet, bis die Gitter-Gondel vorbeifährt, um dann schnell durchzuschlüpfen.

27



Ihr befindet Euch nun in einer großen Lagerhalle. Erledigt die lästigen Gegner und legt den Schalter um. Geht durch die Tür einen Gang entlang in eine weitere Lagerhalle. Eine ganze Meute von Gegnern stürzt sich hier auf Euch. Erledigt sie alle und lauft die Treppe hinauf. Springt nun über die Gitter-Gondeln bis zum Govi und schnappt Euch die dunkle Seele. Geht zurück zur vorherigen Halle und erklimmt die Treppe. Nun wird es haarig. Wartet, bis die Gondel kommt, springt schnell an das Seil und hangelt Euch vor der Gondel her bis zu nächsten Plattform. Hier hangelt Ihr Euch der Gondel hinterher und laßt Euch auf die grüne Plattform fallen. (Vorsicht, das ist nicht ganz einfach!) Danach springt Ihr auf die nächste Plattform **[28]** und sammelt die dunkle Seele ein.

28



Teleportiert Euch anschließend zum Tor. Springt links von Euch in den Burggraben auf die Rampe und folgt dem Weg. Hangelt Euch um die Fässer herum. So gelangt Ihr in einen Raum. Besiegt die Gegner und geht nach rechts, um eine Seele und ein paar Cadeaux zu sammeln. Danach geht Ihr zurück und dann vom Eingang aus gesehen nach links. Geht die Treppe, auf der Euch ein Gegner empfängt, nach oben und am Ende nach rechts, um ein weiteres Govi zu finden, in dem sich die nächste dunkle Seele befindet. Geht wieder zurück und geradeaus, und Ihr kommt in einen Maschinenraum, in dem zwei Gegner lauern. Kehrt zurück und geht die Treppe wieder hinauf. Geht am Ende der Treppe geradeaus und folgt dem Gang. Nach kurzer Zeit geht es nach rechts und nach links. Rechts findet Ihr ein paar nützliche Extras, links führt eine Öffnung zum Burghof **[29]**. Wenn Ihr den Burghof von oben sehen könnt, stellt Euch seitlich zum Seil, das die Gondel mit dem Govi in der Mitte des Burghofes hält und klettert hinauf, um so auf dem Seil zur Gondel zu balancieren. Sammelt die Seele ein und balanciert weiter auf dem Seil bis zur gegenüberliegenden Nische, um einige Cadeaux einzusammeln.

29

Nun teleportiert Euch wieder in den Prophezeiungsraum und folgt den Schattenportalen bis zum Raum mit dem Sieben- und Vier-Seelenportal. Durchquert das Vierer-Tor! Nach kurzem Weg findet Ihr ein Tor mit fünf Seelen. Öffnet dieses und Ihr findet auf einem Altar das zweite Teil des L´Eclipser (Le Soleil) **[30]**. Überquert die Brücke hinter dem Altar und springt danach ins Wasser, um ein Cadeaux zu finden. Allerdings tummeln sich auch zwei gefräßige Fische im Wasser. Findet nun die Öffnung unter Wasser, die Euch in einen kleinen See führt. Steigt aus dem Wasser und seht Euch um. Neben ein paar Extras findet Ihr auch eine höher gelegene Öffnung, durch die Ihr Euren Weg fortsetzen könnt. Folgt dem Gang und Ihr kommt auf eine Plattform. Springt von dort aus auf die nächste Plattform und bezwingt die Gegner. Steckt den Schlüssel in das Schloß, um die Luke im großen See zu öffnen. Springt wieder in den See und taucht durch die Luke in einen Gang. **[31]** Nehmt Euch vor den Fischen und rotierenden Propellern in acht! Wenn Ihr den ganzen Weg geschwommen seid, steigt aus dem Wasser. Aber Vorsicht: Fünf Gegner warten auf Euch! Macht sie unschädlich und geht die Rampe das erste Stück nach unten, um danach dem Weg bis zur Tür zu folgen. Lauft hinter der Tür weiter, bis eine Abzweigung kommt. Geht hier nach rechts und durch eine Tür bis in eine große Halle. Geht nun den Weg bis zum Ende, bis Ihr ein Govi seht, das Ihr trotz eines Seils nicht erreichen könnt. Springt nach unten, folgt dem Gang und durchquert die Tür. Hinter der Tür geht es links weiter. Nach kurzer Zeit kommt Ihr zu einem Schalter, den Ihr betätigen müßt...

30

31

Von nun an seid Ihr auf Euch allein gestellt. Es warten noch eine Vielzahl von Rätseln und Mysterien auf Euch. Der dramatische Showdown am Ende des Spiels wird Euch das Blut in den Adern gefrieren lassen...

SUPPORT

HOTLINE

NINTENDO64

SHADOWGATE 64
THE TRIALS FOR FOUR TOWERS

KEIN AUSGANG

Wie kann ich den Schülerturm verlassen?

Nachdem Ihr alle erreichbaren Räume im Schülerturm erforscht habt, geht Ihr in den 2. Stock zur Bibliothek. Dort seht Ihr ein vergittertes Fenster mit einer Leiter davor.

Benutzt nun zuerst das Seil am Fenster und spielt dann die Kobold-flöte. Jetzt schrumpft Ihr und seid klein genug, um aus dem Fenster zu klettern. Auf diese Weise gelangt Ihr auf den Friedhof und zur Kathedrale!

Hier könnt Ihr Euch abseilen!

Disney's DER KÖNIG DER LÖWEN

DIE LAVAHÖHLE

HOTLINE

SUPER NINTENDO

Ganz schön warm hier...

Wie komme ich in der Lavahöhle weiter?

Im zweiten Abschnitt des 7. Levels ist es gar nicht so einfach, den Ausgang zu erreichen. So gibt es beispielsweise eine Stelle mit zwei Vulkanen, an der es scheinbar nicht mehr weitergeht. Wenn Ihr hier auf einem der Vulkane steht, könnt Ihr hochspringen und mit der Tatze gegen einen Stein an der Decke schlagen. Nach drei Treffern fällt dieser Stein herunter und öffnet Euch einen neuen Weg! Eine weitere knifflige Stelle erreicht Ihr nach dem 2. Zwischenspeicher. Dort gibt es vier Vulkane. Ihr müßt immer auf einen der Vulkane ausweichen, der nicht aktiv ist, um nicht von den Steinen getroffen zu werden. Nach einer Weile fallen Felsen von der Decke herab und verschließen die Vulkane. Sind alle vier Vulkane verschlossen, müßt Ihr auf den Vulkan ganz links springen. Dieser bringt Euch aus dem Level heraus.

HOTLINE

NINTENDO64

COMMAND & CONQUER™

KOMMANDO-BOT

Wie kann ich die 6. GDI-Mission lösen?

In dieser Mission steht Euch nur eine einzige Einheit zur Verfügung - der Kommando-Bot. Auf der kleinen Halbinsel sprengt Ihr zuerst alle SAM-Stellungen. Daraufhin erscheint ein Transporthelikopter. Mit diesem transportiert Ihr den Kommando-Bot nach Nordwesten zum Dorf. Lauft von dort aus nach Südwesten und den Hügel hinauf. Dort zerstört Ihr eine weitere SAM-Stellung. Geht zurück zum Dorf und wartet, bis der Buggy sich nach Südosten verzogen hat. Dann steigt Ihr in den Helikopter und fliegt nach Nordwesten. Von dort geht Ihr jetzt zu Fuß nach Osten durch die Schlucht – dort befindet sich auch die NOD-Basis. Hier müßt Ihr noch einige Infanteristen besiegen und anschließend irgend ein Gebäude zerstören. Das war's – Auftrag ausgeführt!

Alles eine Frage der Spezialisierung...

HOTLINE

NINTENDO 64

SUPER MARIO 64 ™

GEHEIME STERNE

Wo finde ich die 15 geheimen Sterne?

Euch fehlt nur noch einer der geheimen Sterne, um das Spiel mit Erfolg abzuschließen? Dann vergleicht doch mal anhand unserer Auflistung, welchen Ihr noch finden müßt!

1 Toadstools Rutschbahn hinabrutschen.
2 Toadstools Rutschbahn in weniger als 21 Sekunden hinabrutschen.
3 Verstecktes Aquarium; sammelt 8 rote Münzen.
4 Regenbogen-Feuerwerk; sammelt 8 rote Münzen.
5 Roter Schalterpalast; sammelt 8 rote Münzen.
6 Blauer Schalterpalast; sammelt 8 rote Münzen.
7 Grüner Schalterpalast; sammelt 8 rote Münzen.
8 Bei Toad nahe Kurs 06.
9 Bei Toad nahe Kurs 12.
10 Bei Toad nahe Kurs 14.
11 Fangt den Hasen, nachdem Ihr 15 Sterne gesammelt habt.
12 Fangt den Hasen, nachdem Ihr 50 Sterne gesammelt habt.
13 Bowsers Schattenwelt; sammelt 8 rote Münzen.
14 Bowsers Lavasee; sammelt 8 rote Münzen.

Sammelt 8 rote Münzen im versteckten Aquarium!

15 Bowsers Luftschloß; sammelt 8 rote Münzen.

HARTNÄCKIGER RISS IM DRACHENBERG

Lufia

SUPER NINTENDO

HOTLINE

Wie kann ich in der Wand den Riß öffnen, der sich immer wieder verschließt?

Den Riß in der Wand könnt Ihr nur aufsprengen, wenn Ihr mit 7 Bomben eine Kettenreaktion auslöst. Dazu geht Ihr folgendermaßen vor:

Bombenstimmung!

1 Legt vor den Riß die 1. Bombe.
2 Geht ein Schritt nach rechts, ein Schritt nach unten und legt die 2. Bombe.
3 Lauft zwei Schritte nach links und plaziert dort die 3. Bombe.
4 Geht ein Schritt nach oben, ein Schritt nach rechts und legt die 4. Bombe.
5 Lauft ein Schritt nach rechts und deponiert die 5. Bombe.
6 Geht ein Schritt nach links und legt die 6. Bombe.
7 Lauft ein Schritt nach links und plaziert dort die 7. Bombe.

Wenn Ihr jetzt diese letzte Bombe explodieren laßt, wird der Riß in der Wand offen bleiben!

HOTLINE

F1 WORLD GRAND PRIX *

GAME BOY COLOR

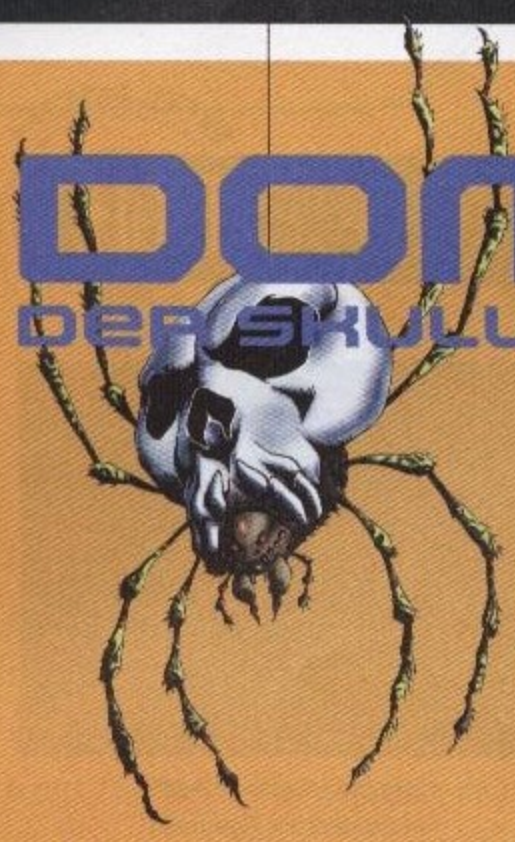
BOXENSTOPP

Wie kann ich einen Boxenstopp einlegen?

Beim spannenden Kampf um WM-Punkte kann es schon mal passieren, daß man die Boxeneinfahrt verpaßt. Um das zu vermeiden, solltet Ihr auf das rote „PIT"-Symbol am oberen Bildschirmrand achten. Sobald dieses Zeichen erscheint, müßt Ihr bremsen und scharf nach rechts bzw. links lenken – je nachdem, auf welcher Seite sich bei der jeweiligen Strecke die Boxengasse befindet!

Hier ist die Boxeneinfahrt!

newsflash

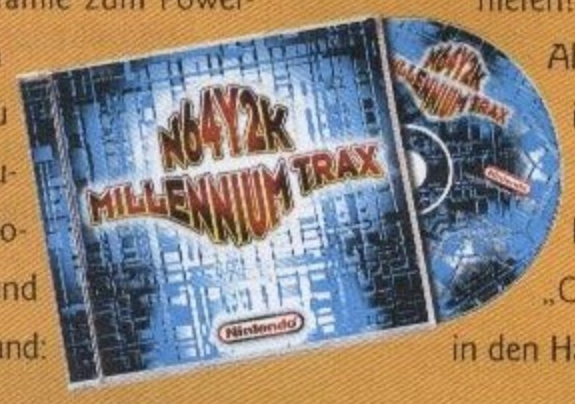


DOMINIK DER SKULLTULA JÄGER!

In Ausgabe 1/99 hatten wir dazu aufgerufen, uns Fotos von Eurer Skulltula-Jagd in **The Legend Of Zelda – Ocarina Of Time** zu schicken. Nie hätten wir vermutet, daß uns so viele Zuschriften zu diesem Thema erreichen würden! Körbeweise mußten wir uns durch Zuschriften ackern (Herr Rinke liegt jetzt noch darunter begraben), um schließlich festzustellen, daß Ihr geniale Spieler seid! Fast allen von Euch ist es gelungen, das Meisterwerk zu vollbringen und 100 Skulltulas im Spiel zu entdecken. Aufgrund der vielen Zuschriften mußte unsere Redaktionsassistentin Nicole die Glücksfee spielen. Gezogen wurde Dominik Schödel, dem es binnen kurzer Zeit gelang, 100 Skulltulas zu fangen. Herzlichen Glückwunsch!

SOUNDTRACK POWER!

Sie ist fast schon legendär, die Nintendo Soundtrack-Reihe! Wem klingen nicht noch die Space-Sounds aus **Lylat Wars** in den Ohren? Oder wer denkt nicht gern an die witzigen Melodien aus **Super Mario 64** oder **Yoshi's Story**? Mit der neuen Power-Prämie zum Power-Abo geben wir Euch die Gelegenheit zu einer Reise in die musikalische Nintendo-Vergangenheit – und zwar im neuen Gewand: mit 20 abgefahrenen Dance-Tracks und coolen Drum'n'Bass-Titeln! Wie Ihr Besitzer einer dieser coolen **N64Y2K Millennium** Trax-CDs werdet? Das ist ganz einfach – Ihr müßt dazu lediglich das Club Nintendo-Magazin abonnieren! Alle Infos zum Abo findet Ihr wie immer auf Seite 82! Und dann könnt Ihr schon bald eine „Classic'n'Cool"-CD in den Händen halten!



POWER GÜNSTIG!

Eure künftigen Abenteuer in den virtuellen Fantasiewelten braucht: **Die High Tech-Konsole mit geballter 64-Bit-Power, ein ergonomisch geformter Controller sowie Netzteil und Anschlußkabel für Euren Fernsehapparat**! Und schon steht den Reisen nach Hyrule, zu Prinzessin Toadstools Schloß und in die bizarren Welten von Banjo-Kazooie oder rasanten Rennen mit Diddy Kong und seinen Freunden nichts mehr im Wege!

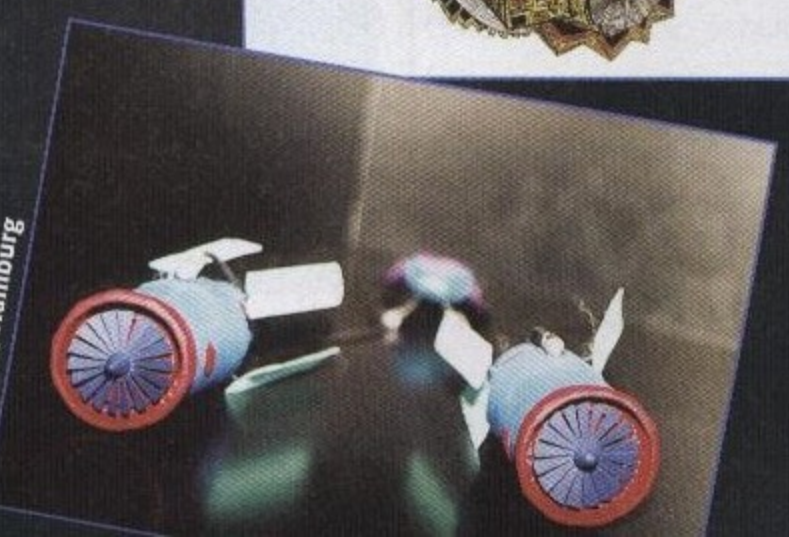
Nie war es für Euch so leicht und so günstig, in die fantastischen, dreidimensionalen Welten des Nintendo-Universums einzutauchen: **Seit dem 3. September nämlich ist das Nintendo64 BASIC SET für nur DM 199,-** (unverbindliche Preisempfehlung) erhältlich! Das Set besteht aus allem, was Ihr für

GALAKTISCHE GEWINNER

Wir hatten Euch aufgefordert, anläßlich der Veröffentlichung von **Star Wars: Episode I Racer** Eurer Kreativität freien Lauf zu lassen und uns selbstgebastelte bzw. gezeichnete Eigenkreationen von Podracern zu schicken – die Resonanz war beeindruckend! Körbeweise flatterten uns die Zeichnungen ins Haus, und kistenweise landeten Podracer-Modelle in unserer Redaktion. **Die Auswahl von drei Bastlern bzw. -Zeichnern fiel uns sehr schwer** – aber hier sind die uneingeschränkten **Besten**! Herzlichen Glückwunsch!

Niklas Anzinger, Freising

Jonas Heinrichs, Bassum



Sonja Krüger, Hamburg

BRUDA SVEN

VON 3P UND TUROK 2

Die Künstler des Plattenlabels 3P aus Frankfurt (Moses P., Sabrina Setlur, Xavier Naidoo) sind aus dem deutschen Musikzirkus nicht mehr wegzudenken. Mit einem Debütalbum meldet sich nun eine frische Stimme zu Wort: Bruda Sven! Der passionierte Rapper hat aber neben der Musik eine weitere Leidenschaft: Nintendo spielen! Daher haben wir uns mit dem sympathischen Musiker unterhalten und ein paar neugierige Fragen gestellt!

CN! Hi Bruda Sven, seit wann bist Du eigentlich bei 3P unter Vertrag?

BS! Ich bin seit ungefähr einem Jahr bei 3P und habe auch schon ein Album herausgebracht: "Patentierte Zungenakrobatik". Im Moment arbeite ich fieberhaft an meinem zweiten Werk.

CN! Zu Deinem Debüt: Warum hast Du es „Patentierte Zungenakrobatik" genannt?

BS! Wilde Wortspielereien und ein abgefahrener Flow gehören zu meinem Style. So kann mich keiner nachahmen. Das ist so eine Art Kopierschutz - deshalb ist meine „Zungenakrobatik" eben „patentiert"!

CN! Neben der Musik spielst Du ja für Dein Leben gern Nintendo64. Was sind denn Deine Lieblingsspiele?

BS! Mein absoluter Favorit ist zur Zeit **Turok 2 – Seeds of Evil**. Das geht einfach richtig gut ab. Man kann sich in der Dino-Welt als Joshua Fireseed nach Lust und Laune ausleben. Respect an die Programmierer!

CN! Was spielst Du sonst noch?

BS! Wenn ich mit meinem Sohn zusammen spiele, dann kommt meistens **Lylat Wars** in den Modul-Schacht. Mein Junior und ich haben dabei echt immer eine gute Zeit! Allerdings sind wir mit 3P im Moment auf Tour, so daß ich mich schon seit einiger Zeit nicht mehr mit den neuesten Games eindecken konnte. Wenn ich die Konsole nicht dabei habe, dann steckt zumindest der Game Boy Color im Gepäck.

CN! Hast Du dann auch schon von den **Pokémon**-Spielen für den Game Boy Color gehört?

BS! Nein!

CN! Dann laß Dich überraschen und bereite Dich schon mal auf eines der sensationellsten Game Boy-Spiele aller Zeite vor! Danke für das Interview!

Ihr wollt Svens „Patentierte Zungenakrobatik" kennenlernen? Dann geben wir Euch hier die Gelegenheit, eine von **15 aktuellen Bruda Sven-CDs zu gewinnen**! Beantwortet einfach unsere Frage richtig und schickt die Antwort auf einer Postkarte an die bekannte Nintendo-Adresse Eures Landes, Kennwort: „Bruda Sven".

Und hier ist unsere Frage:
Wofür steht die Abkürzung 3P

Der Einsendeschluß für Eure Antworten ist der 30. Oktober, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. (Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.) Viel Glück!

IM ZEICHEN DES REGENBOGENS

Der amerikanische Erfolgsautor Tom Clancy (**Jagd auf Roter Oktober**) hat zusammen mit der von ihm gegründeten Softwareschmiede Red Storm Entertainment das Szenario für einen auf einer Reihe gefährlicher Missionen basierenden, strategisches Können fordernden Ego-Shooter entworfen: **Rainbow Six** heißt das spannende Abenteuer! Dabei geht Ihr entweder allein oder mit einer mehrköpfigen Einheit auf Terroristenjagd – Grundlage für das Action-Adventure ist Clancys Bestseller „Operation Rainbow". Um die Missionen erfolgreich abzuschließen, stehen unzählige Waffen und viele verschiedene Kampf-Outfits zur Verfügung, bei denen unter anderem die richtige Tarnfarbe für die jeweilige Mission gewählt werden muß.

Das Spiel wird keine 1:1-Umsetzung der PC-Version sein, sondern die Möglichkeiten des Nintendo64 sollen durch viele, die Authentizität steigernde Special Effects voll ausgeschöpft werden. Außerdem wird **Rainbow Six** auf der Konsole exklusiv auch einen Mehr-Spieler-Modus haben, bei dem es auf die Kooperation der Spieler ankommt, um die Aufgaben in einer bestimmten Mission zu erfüllen. **Rainbow Six** verspricht, ein atmosphärisch dichtes, filmreifes und vor allem aufregendes Abenteuer zu werden!

newsflash newsflash

teppichratten olé!

Sie heißen Tommy, Chuckie, Phil, Angelika und Lil – und sie tummeln sich seit 1991 mit Riesenerfolg auf den TV-Schirmen in den USA: Die Rede ist von den putzigen, aber nicht weniger wilden Rugrats, die als vermutlich an Jahren jüngste Stars dem US-Sender Nickelodeon beste Einschaltquoten beschert haben! Die vier Babys, deren Gedanken voller hinterlistiger Streiche sind, haben mittlerweile dank Pro7 auch die Fernsehschirme hierzulande erobert. Doch damit nicht genug: Zur erfolgreichen TV-Serie gibt es auch noch einen nicht minder erfolgreichen Kinofilm, der in den Vereinigten Staaten bereits ein Knüller für's Familienkino wurde. Bei der Invasion von Kino und TV belassen es die wilden Windelträger jedoch keineswegs. Mit **Rugrats – Scavenger Hunt** von THQ präsentieren sie sich nun in einem witzigen und originellen Partyspiel als die ersten Helden auf dem Nintendo64, die gerade mal das erste Lebensjahr vollendet haben! Bei der wilden Jagd nach den Teilchen einer zersplitterten Vase oder leckeren Süßigkeiten können sich bis zu vier Spieler in den Rollen der Teppichratten eine originelle, virtuelle Brettspiel-Schlacht liefern – ein garantierter Partyspaß! Anläßlich der Veröffentlichung des Spiels wollen wir Euch die Gelegenheit geben, Euch schon bald selbst als Teppichratte in den Kampf um Punkte zu begeben – beantwortet einfach unsere Frage, denn unter allen richtigen Einsendungen verlosen wir 10 x **Rugrats – Scavenger Hunt**!

Schickt die Antwort auf einer Postkarte an die bekannte Nintendo-Adresse Eures Landes, Kennwort: „**Rugrats**". Der Einsendeschluß für Eure Antworten ist der **30. Oktober**, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. (Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.) Viel Glück!

Und hier ist die Frage:
Wie heißt die Familie, bei der die Rugrats aufwachsen, mit Nachnamen?

Rückkehr nach Transsylvanien...

Konami kündigt ein „Prequel" zum Nintendo64-Gruseladventure **Castlevania** an, das noch vor Ende dieses Jahres erscheinen soll. Dadurch, daß die Handlung vor der Geburt von Reinhard Schneider angesiedelt ist, wird aus **Castlevania 2** quasi eine „Episode I".

Der Spieler schlüpft in dieser gruseligen, atmosphärischen 3D-Vampirjagd in die Rolle des Werwolfs Kohnel. Lange Zeit bleibt im Verlauf des Abenteuers zweifelhaft, ob dieser eher den Mächten des Bösen dient, oder ob er tatsächlich gegen den Fürsten der Finsternis antritt, um ihn zu bezwingen.

Kohnel wandert durch eine düstere transsylvanische Landschaft und betritt die bedrohlichen Mauern des Vampirschlosses, erkundet hier völlig neue Räume und Trakte des uralten Gemäuers. Neben diesen neuen Leveln warten auch neue Gegner auf ihn, er kann neue Waffen finden, und einmal mehr wird er am Schluß wohl dem blutdürstenden Grafen Aug' in Auge gegenübertreten... ob er die Gefahren meistert, die auf seinem Wege liegen?

Sicher ist, daß **Castlevania 2** mit all diesen Neuerungen und einer verbesserten Optik sowie detaillierteren Texturen und Grafiken wieder viele Stunden Spannung, Grusel und Action bietet! Hier haben wir ein paar erste Screenshots für Euch!

Renn, Rayman, Renn!

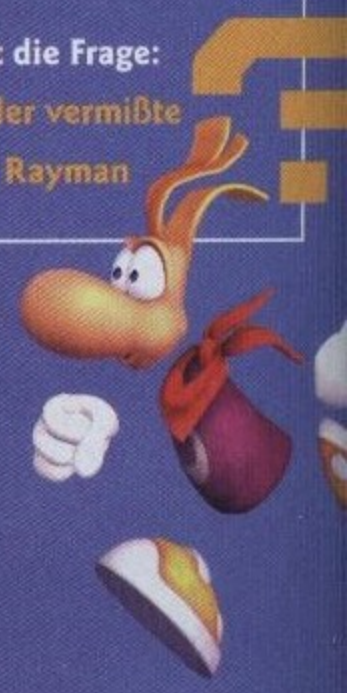
Wer läßt sich schon gern einsperren, um an einen galaktischen Zoo verkauft zu werden? Sicherlich niemand, und schon gar nicht ein wilder Wirbelwind wie Rayman! Bei seiner außerirdischen Hatz durch ein fremdes Sonnensystem dürft Ihr dem gebeutelten Helden helfen, seinen verloren gegangenen Freund zu finden, die Fee Ly aufzusuchen und auch noch die Bösewichte in ihrem fliegenden Schiff zur Rechenschaft zu ziehen! **Rayman 2 – The Great Escape** verspricht, nicht nur wegen der vielen bizarren Welten ein spannendes Jump'n'Run zu werden: Auch wegen der unzähligen abstrusen Situationen und schrägen Gags kommt der Spaß nicht zu kurz!

Für alle All-Abenteurer haben wir ein wahrhaft galaktisches Angebot: Wir verschenken 10 Exemplare von **Rayman 2 – The Great Escape**! Ihr müßt nur eine Frage richtig beantworten, und schon habt Ihr die Chance, **eines von 10 brandheißen, frischen, galaktisch wilden Rayman 2-Spielen zu gewinnen**!

Schickt die Antwort auf einer Postkarte an die bekannte Nintendo-Adresse Eures Landes, Kennwort: „**Rayman**".

Der Einsendeschluß für Eure Antworten ist der **30. Oktober 1999**, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. (Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.) Viel Glück!

Und hier ist die Frage:
Wie heißt der vermißte Freund von Rayman



DER AFFE IST WIEDER DA!

Ein fulminantes Comeback steht bevor: Der bekannteste Affe der Welt, Donkey Kong, kehrt zurück, und zwar in gewohnter, akrobatisch wilder Dschungel-Action. Aber diesmal ist alles noch bunter, noch witziger und noch schneller – in **Donkey Kong 64**!

Freut Euch auf die ersten dreidimensionalen Abenteuer der Kong-Familie und trefft nicht nur alte Bekannte wieder, sondern obendrein jede Menge neue Affencharaktere! Rares neuester Rundumschlag in Sachen Action, Gameplay und Originalität präsentiert ein wahres Feuerwerk an grafischen Effekten und kniffligen Situationen. In acht riesigen Welten gilt es, mehr als 200 Aufgaben zu lösen, um erfolgreich King K.Rool und seine Kremlings in die Flucht zu schlagen. Was es sonst noch gibt? Unzählige Minispiele, ungewöhnliche Waffen, originelle Gegner, einen rasanten 4-Spieler-Modus und, und, und... Wetten, daß **Donkey Kong 64** sogar **Banjo-Kazooie** in den Schatten stellt? Die Screenshots sehen jedenfalls ausgesprochen beeindruckend aus!

HOCHSPANNUNG IM NETZ! WWW.NINTENDO.DE

Seit Ende August ist die völlig neu gestaltete Nintendo-Homepage online! Alles steht unter dem Motto „High Voltage", und daher haben wir dafür gesorgt, daß der Datentransfer mit höchster Geschwindigkeit stattfindet. Durch das Plug-In Flash ist es gelungen, auf allen Seiten spektakuläre Effekte und Animationen zu installieren, ohne dadurch die Ladezeiten ins Unendliche hochzuschrauben. Parallel dazu haben wir spezielle Gimmicks für die Surfer aufgenommen: So findet Ihr nun auch Downloads auf unseren Seiten! Zur Zeit gibt es Screensaver und Wallpapers, doch die Archive werden regelmäßig aktualisiert, und im Lauf der Zeit könnt ihr auch Animationen, Filme und Soundfiles abrufen.

Alle die, die Online-Games vermißt haben, können ebenfalls beruhigt sein: Im Game-Pool finden sich

die erfolgreichsten Challenges der vergangenen Zeit wieder. Weitere Spiele sind bereits in Bearbeitung, und die durchgespielten Challenges der nächsten Monate werden ebenfalls regelmäßig ins Archiv aufgenommen. Die reguläre Challenge bleibt auch in Zukunft ein fester Bestandteil der Homepage! Im Bereich Game Support hat sich auch einiges verändert. Nach und nach werden die Archive mit Lösungen und Cheats zu den meistgefragten Spielen gefüllt!

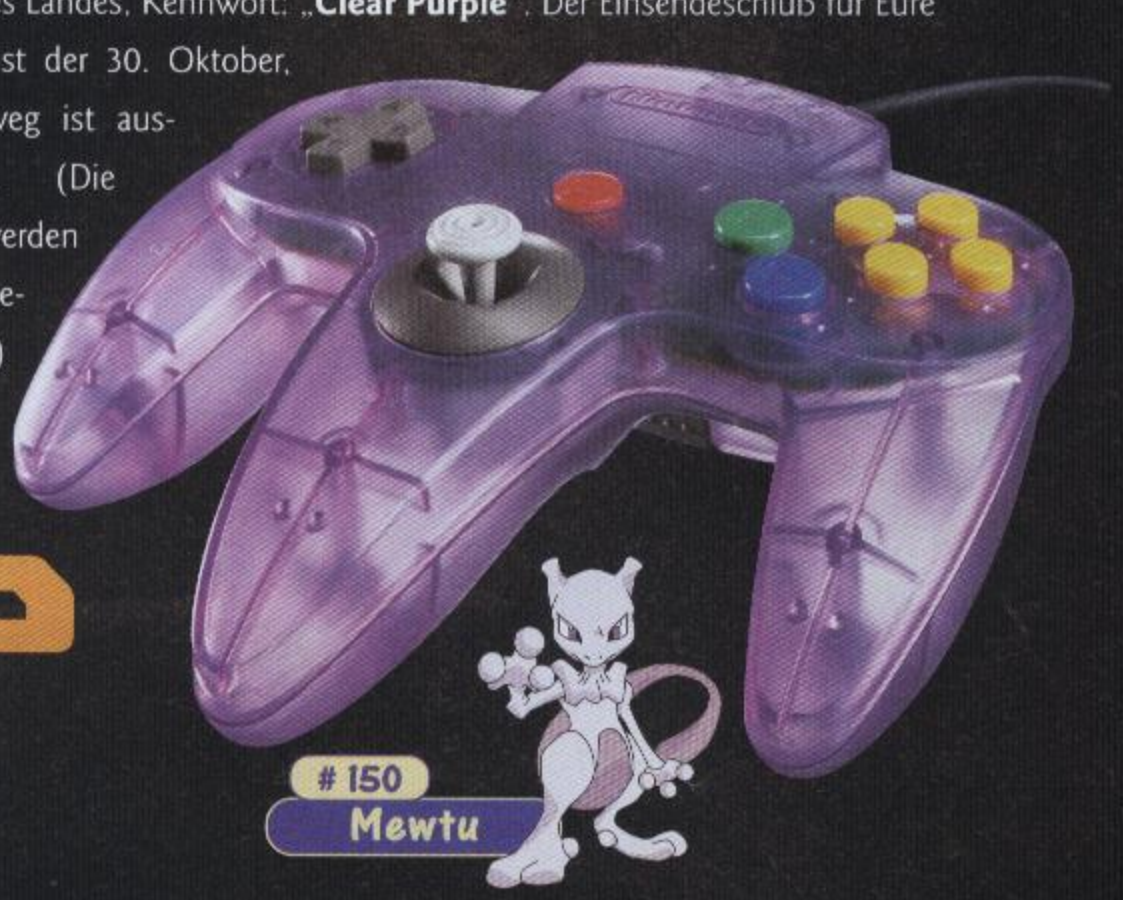
POWER OF THE PURPLE CONTROLLER

Nach dem **Game Boy Color** im Clear Purple-Design gibt es einmal mehr High Tech zum Anfassen und Anschauen: Der neue **Clear Purple-Controller** gibt Euch den Blick frei auf sein faszinierendes elektronisches Innenleben! Selbstverständlich bietet auch dieser Controller alle gewohnten Features: Ergonomisches Design, damit er gut in den Händen liegt, und dank des analogen 3D-Joysticks und des punktgenauen digitalen Steuerkreuzes perfekte Steuerung, egal, in welcher virtuellen Welt Ihr Euch gerade bewegt! Selbstverständlich ist auch dieser Controller erweiterbar durch **Controller Pak** oder **Rumble Pak**!

Doch wir wollen Euch nicht nur auf den **Clear Purple-Controller** neugierig machen – wir verschenken auch 10 der coolen Controller mit der kristallinen Purpur-Optik! Beantwortet folgende Frage richtig, und schon kommt Euer Name in den Pool der potentiellen Gewinner:

In wie vielen Farben ist der Nintendo64-Controller erhältlich

Schickt eine Postkarte mit der richtigen Zahl an die bekannte Nintendo-Adresse Eures Landes, Kennwort: „**Clear Purple**". Der Einsendeschluß für Eure Antworten ist der 30. Oktober, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. (Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.) Viel Glück!



CLUB Nintendo

RETTET DIE ABOS!

JETZT ALS POWER PRÄMIE

POWER ABO

6x MAGAZIN UND PRÄMIE

Das Club Nintendo "Power Abo" kostet DM 29,95 (+Nachnahmegebühr) und gilt für die Dauer eines Jahres. Die Zahlung erfolgt bei der ersten Lieferung per Nachnahm
und beinhaltet die Versandkosten für sechs Magazine und die coole "Power-Prämie", die es exklusiv nur für Abonnenten gibt. Anschließend erhaltet Ihr die restlichen
fünf Ausgaben Eures Abos im zweimonatlichen Rhythmus. Das Abonnement verlängert sich automatisch, wenn es nicht sechs Wochen vor Ablauf gekündigt wird.
Jede Verlängerung des Abonnements kostet erneut DM 29,95 (+Nachnahmegebühr) und beinhaltet eine neue Prämie.

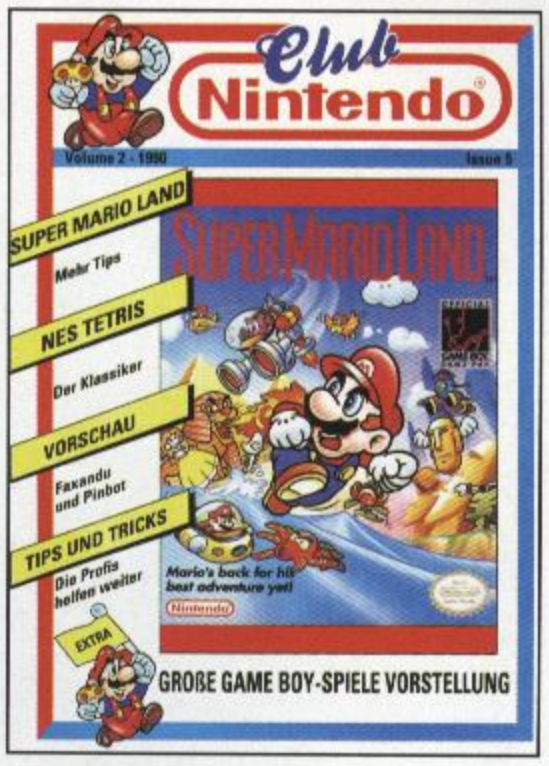
FINAL STAGE

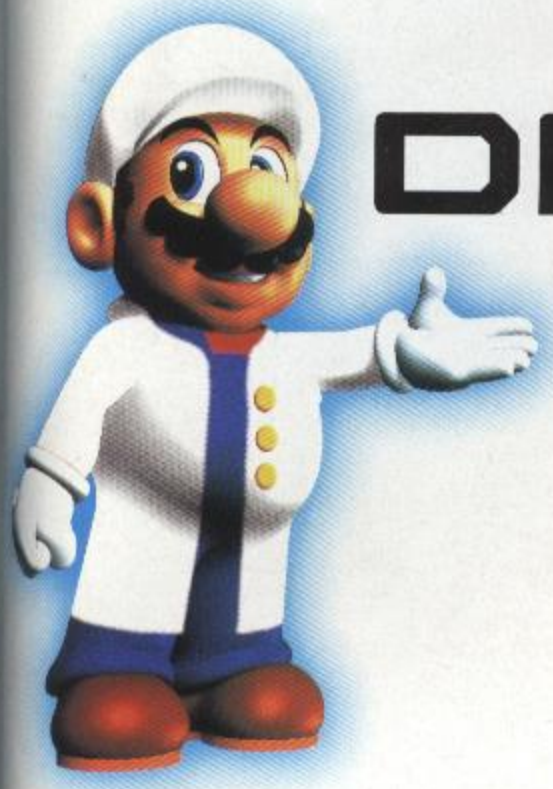
Damals...
Super Mario zum Mitnehmen

Nach der überaus erfolgreichen Einführung des Game Boy in Deutschland mußten die Fans der ersten Stunde nicht lange auf hochkarätigen Software-Nachschub warten. Genau vor neun Jahren nämlich feierte Super Mario sein Debut auf dem Game Boy und wurde mit Pauken und Trompeten begrüßt. Das Game Boy-Special über den Klassiker Super Mario Land bildete den Schwerpunkt der damaligen Ausgabe. Außerdem berichtete die Club Nintendo-Redaktion ausführlich über die Game Boy-Spiele Fortress of Fear, Golf, Tennis, Solar Striker, Qix und Alleyway.

Für das NES wurden unter anderem Tetris, Pin-Bot, Faxanadu, World Cup und Snake Rattle'n'Roll vorgestellt. Natürlich gab es auch eine umfassende Tips und Tricks-Rubrik, in der unter anderem Simon's Quest, Cobra Triangle und natürlich Zelda II – The Adventure of Link näher beleuchtet wurden. Die Nintendo-Profis erklärten, wie man sich z.B. gegen den Sensenmann aus dem Castlevania-Sequel wehrt und wo man den magischen Schlüssel in Zelda II – The Adventure of Link erhält.

Den letzten Schliff bekam das Magazin durch die sehr beliebten High Score-Tabellen, in denen Kids aus ganz Europa mit ihren Spielständen vertreten waren. Zu guter Letzt wurden auf der Leserbriefseite Kritik und Lob geäußert, Fragen beantwortet sowie Gedichte der Leser abgedruckt.





DR. MARIOS TECH TALK

In dieser Rubrik wollen wir ab dieser Ausgabe Licht ins Dunkel der Fachausdrücke bringen. Den Beginn macht der Begriff ANTI-ALIASING. Darunter versteht man eine Weichzeichner-Technik mit der die eckigen Ränder digitaler Bilder natürlicher gestaltet werden. Dazu werden einzelne Bildpunkte (Pixel) entlang der Objekträndern so eingefärbt, daß sie einer Mischung aller Farben der angrenzende Pixel entsprechen. Anti-Aliasing verhindert also den sogenannten ‚Treppeneffekt'.

OUTLOOK

IM NÄCHSTEN HEFT...

Donkey Kong 64

Die bananenlose Zeit hat ein Ende! Der Affen-Clan kehrt zurück und präsentiert sich erstmals komplett in 3-D! Im Game Of The Month Feature erfahrt Ihr alles über das affenstarke Dschungel-Abenteuer!

Micky's Toon Racing

Das erste Game des Dream-Teams Disney/Rare/Nintendo ist ein witziger Fun Racer für den Game Boy Color! Begebt Euch mit den bekannten Disney-Charakteren auf die Piste und erlebt eine turbulente Pisten-Party!

Super Smash Bros.

Nintendo lädt zum ultimativen Kräftemessen ein: Begleitet Mario, Yoshi, Link, Pikachu und viele andere Nintendo-Charaktere bei dieser turbulenten Fighting-Party.

YOSHI'S KOP

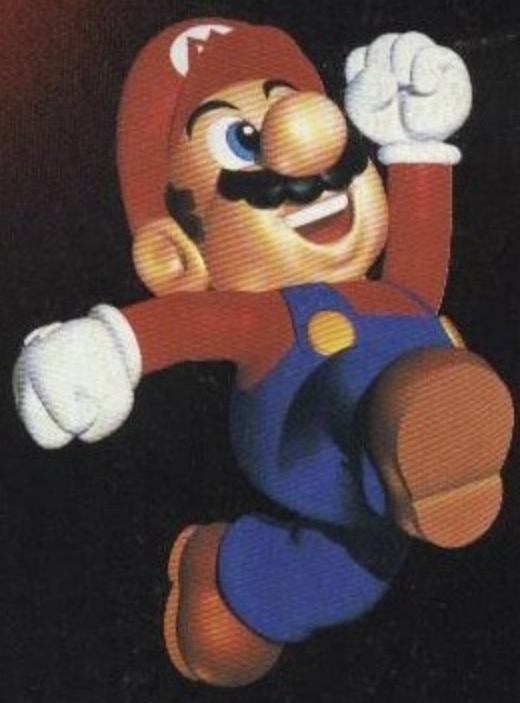
WAAGE
(24.09. - 23.10.)

Waage-Menschen sind bei ihren Bekannten äußerst beliebt, denn mit ihnen kann man Pferde stehlen! Sie stehen Neuem aufgeschlossen gegenüber, ohne dabei ihre liebgewonnenen Dinge zu vernachlässigen. Daher geben sich auf ihrem Bildschirm neben aktuellen Highlights wie Shadowman auch Klassiker im Stile von Super Mario 64 und The Legend of Zelda - Ocarina of Time ein Stelldichein. Aufgrund ihrer hohen Feiermoral stehen bei Waagen aber auch die Multiplayer-Schlachten à la Mario Party oder F-Zero X hoch im Kurs!

SKORPION
(24.10. - 22.11.)

Der Skorpion meistert die Ziele, die er sich selbst steckt, mit einer solchen Leichtigkeit, daß anderen oft nur ein neidischer Blick bleibt! Beim Spielen sucht er immer die ultimativen Herausforderungen, wie sie beispielsweise bei strategischen Spielen wie Command & Conquer oder bei pfeilschnellen Rennspielen im Stile von Star Wars: Episode 1: Racer zu finden sind. Jeder Kauf eines neuen Spiels wird genau geplant - ein Spiel, daß ihn nicht zufrieden stellt, läßt sich der Skorpion niemals andrehen...

gib alles.



SUPER MARIO BROS. Deluxe

Dein Herz rast. Deine Finger zittern. Dein Game Boy Color ist der ultimative Spielespaß für unterwegs. In sechs neuen Farben!
Und wer hüpft und rennt da? Super Mario!
Der Klassiker ist wieder da:
Super Mario Bros. Deluxe.
Jetzt auch für den Game Boy Color.

GAME BOY COLOR
feel everything everywhere